Ára: 169 Ft

GURU

93/5

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

X-Wing
Chaos E.
Lionheart
Mercenaries

+ PC ABC
+ RÚNA
+ C-64

Caligari 24
Amiga 4000T

A Guru legyen veletek !

Intro

Elkészülni! Vigyázz! Tíz!

Ilyen még nem volt. Megjelent a GURU tizedik száma. Ismét meglepetéseket tartogatunk a számotokra. Az első és legfontosabb, hogy már megint volt E.C.T.S. és mi két fővel ismét jelen voltunk az év legfontosabb eseményén Londonban. Amikor ezeket a sorokat olvasod, már éppen töltődnek a winchesterek a sok új információval, érdekességgel. A következő számban és a PC GURU-ban már olvashatod azokat az élményeket és kalandokat, amelyeket egy ilyen nagy kiállításon lehet összegyűjtögetni.
Ja! PC-GURU. Az egyéves jubileumunkat duplaszámmal ünnepeljük. Ez azt jelenti, hogy két GURU jelenik meg egy hónapon belül. Egy rendes 84 oldalas és egy teljesen más kinézetű színesebb különszám (PC-GURU), mindez május magasságában.
Ezt a kiadvány típust egyébként, ha olvasó is akad rá, negyedévente szeretnénk kiadni. Esetleg néha egy fantasy, szimulátor, esetleg grafikai különszám is elkészülhet. Várjuk a véleményeteket ezen ügyben.
Több új, nagyon hasznos segítőtársra leltünk az elmúlt időszakban. Többek között a TV2 PC ABC stábjára. Újdonatúj akciónk a GURU-PC ABC játék, amely a szombat reggeleiteket teheti lidércessé. Mint látható, két oldalt is kapott a műsor hasábjaikon, mivel nem ártalmas nevelni a PC-s újoncokat is. A műsor egyébként igen jó buli, bár még nem szoktuk meg a reflektorfényt és a mikrofon közelségét.

Utóirat AMIGÁS olvasóinkhoz!

Az elmúlt hónapban sajnos egy kicsit aránytalanság lépett fel a PC-k javára! Detektáltuk a problémát, nem volt nehéz mert egyből jöttek a levelek, telefonok, vélemények.
"A menjetek a fenébe a PC-s lapotokkal"-tól a " Ha már GURU - miért nincs benne AMIGA"-ig, volt minden. Szeretnénk az egyensúlyt fenntartani. Az Amigásokat sem szeretnénk elveszíteni, de sajnos a szoftver cégek üzletpolitikája az, hogy általában előbb jelentetik meg a PC- verziót. Az arányokat helyre billentettük, anyaghiány esetén, lehet hogy régebbi programokat veszünk nagyító alá.

Felhívjuk hrdware-es olvasóink figyelmét az X-Pert Computer Services hírdetésére (hátsó belső borító), melyben olyan munkatársakat keresnek, akik Németországban szeretnének dolgozni. A pályázati felhívás határideje nagyon szűkös (április 26) így minnél hamarabb add fel a jelentkezésedet!
Úgy látjuk, egyre többen fizetnek elő, főleg vidéken, ahol kicsit nehézkes a terjesztés. Mi sajnos hatékonyan nem tudjuk befolyásolni a vidéki városok és egyéb települések ellátását, így csak azt tanácsolhatjuk, hogy aki szeretné, hogy havonta pontosan minden számunkat kezébe vehesse, fizessen elő!

Jó lapozgatást!

Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
Bp. 1399. Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft !!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és ......

Tartalomjegyzék


Chuck Rock 2

Újdonságok


X-Wing

Játék teszt


Autodesk Animator Pro

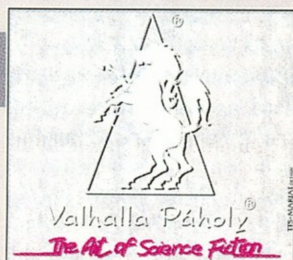
Programozás

Atari



Art Expression

Grafika



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok


A címlapon: Mercenaries/EA

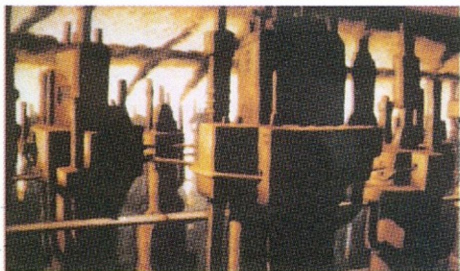
A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül
PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930053 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

Beneath a Steel Sky

Díjnyertes képregényrajzoló - Dave Gibbons - tervezi a VIRGIN legújabb játékát, ami a Beneath a Steel Sky címet viseli majd. A Lure Of The Temptressből megismert új Virtual Theatre rendszer még fejlettebb változatát alkalmazzák ebben a játékban.
A Beneath a Steel Sky főhőse Robert Foster, aki megpróbálja kideríteni az igazi személyiségét, és a jövőbeli cyberpunk világ titkait, amit egy LINC nevű számítógép irányít. Charles Cecil, a Revolution cég vezetője így nyilatkozott: "Sokat tanultunk a Lure of the Temptressből. Eddig még nem tudtuk, meddig mehetünk el a Virtual Theatre rendszerrel. A Beneath a Steel Skyt egy évig fejlesztettük, mielőtt elkezdtük volna programozni. Sokat tanultunk Dave Gibbonstól is. Teljesen új élményt akartunk nyújtani a kalandjátékkedvelőknek - ami szerintem sikerülni is fog. Olyan technikákat és játéktervezést tartalmaz, amelyet még senki sem valósított meg. Nem realitásokat próbálunk megvalósítani. Mi stílust teremtünk." Úgy





legyen. Dave Gibbons is örömmel dolgozik a Revolutoion csapattal, így új lehetőséget lát grafikai téren, sok játékötlettel látta el a fejlesztői csapatot.

A játék PC-re és Amigára (1200-ra is) jelenik meg. Természetesen mellékelve lesz egy valódi Gibbons képregény is.

Superfrog



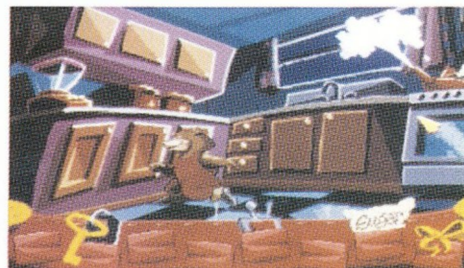


A Team 17 olyan nagy hírnevet szerzett magának az Amigások körében mint a Psygnosis. Legújabb játékuk, a Superfrog megjelenése eredetileg novemberre volt kitűzve, de elcsúsztak vele áprilisig. Hát igen, ki tudja mi minden kel még ki a tojásból a sok radioaktív sugárzás hatására? A játék (véleményem szerint) nagyon játszható lett, habár egyesek szerint túl gyors. A grafika kitűnő, összesen négy különböző világban gyüjtögethetjük az aranyakat ugráló brekkencsünkkel. (Bővebben a Guru legelső, 92/1-es nyári számában olvashattok róla).



Fatty Bear

Ha már szó esett a békákról, más állati formákat is köteles vagyok megemlíteni, nehogy a Bear™ megorroljon rám. Az erdei állatok királyának születésnapja van. Így a Fatty Bear's Birthday Surprise™ a Humungous Entertainment és az Electronic Arts elővezetésében áprilisban kerül-



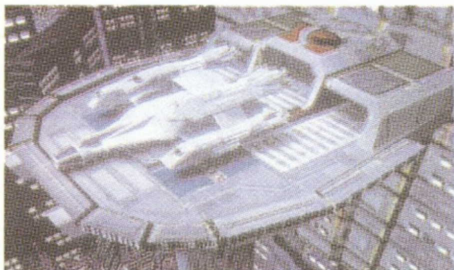
het a PC-sek gyűjteményébe. A játék 3 és 8 éveseknek (no meg a gyermek lelkületű felnőtteknek) készül. Fatty egy jó húsban lévő overállos erdei medve; a legjobb barátja Kayla, egy ötéves kislány, aki holnap ünnepli ötödik születésnapját. Így nem meglepő, hogy Fatty egy speciális meglepetéssel akar neki kedveskedni. A dekoráció, a tortasütés és a rendrakás is mind-mind a mi feladatunk lesz. A program (a Putt-Putt készítőitől) oktató és szórakoztató lesz egyben.

Seal Team

Egy teljesen más stílusú Electronic Arts játék lesz a Seal Team. A U.S. Navy SEAL elit erőkkel harcolhatunk a vietnámi háborúban. és mint parancsnok irányíthatjuk az egységeinket. A játékot 3D vektorgrafika jellemzi, ez lehetővé teszi, hogy a repülőszimulátoroknál megszokott kamerát is mi mozgathatjuk, így a harcot nemcsak a mi szemszögünkből láthatjuk, hanem akár az ellenségéből is. A zoomolási lehetőség még bővíti a látványos effekteket, sőt akár egy helikopterrel is felvehetjük az akciót. A Mekong Delta folyó környékén nemcsak az ellenséges csapatok jelentenek veszélyt, hanem a VC, NVA vermek és az egyéb csapdák is! 80 realisztikus küldetés - mind valós harci jelentéseken alapul. Személyes skillek is szerepet játszanak majd az 1966-1969-ig tartó vietnámi háború sikerében. Májusban lesz PC verzió.



Privateer





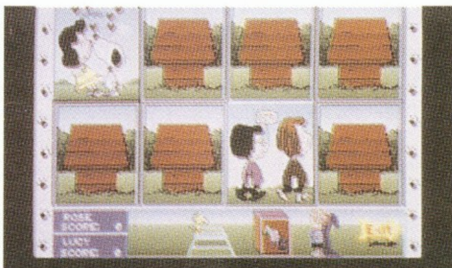
Egy új Origin játékról lesz szó, amit az Electronic Arts forgalmaz majd Európában. A játék egy kereskedelmi szimuláció, a Wing Commanderben megismert univerzumban. A fejlesztő, Chris Roberts, rendkívül magasra emelte a lécet: SVGA képekkel teletűzdelt akció és kereskedős játék! A sztori: Az utolsó összecsapás a Kilrathiakkal öt éve volt. A konföderáció továbbra is fennmaradt, fő szerepe a rivális ellenfelek békítése és a háború kitörésének megakadályozása. A legnagyobb probléma, a kereskedelmi konkurenciaharc. Több foglalkozást is választhatunk kapitányként: lehetünk kereskedők, kalózok, diplomaták vagy katonák, s akár egy gazdag ember szolgálatába is állhatunk. Idegen lények népesítik be az ismert 100 naprendszert, de még nem sikerült kiirtani a Kilrathiakat sem. Az eltelt öt év alatt változtak a fegyverek is: új torpedók, impulzus- és lézerfegyverek kerültek piacra. Fontosnak mondhatók még a radarok és



a szenzorok is. A pilótánknak rengeteg tulajdonsága és képzettsége is lesz, ami változik a játék során. Ha a Wing Commandert jó játéknak tartottad, a Privateer ezt garantáltan túlszárnyalja - a tigriskörmök még csak most éleződnek. Rossz hír viszont, hogy egy 33 MHz-s PC lassú lesz a játékhoz, 50 MHz az ajánlott sebesség. Sajnos (?) valószínű, hogy a játékok nagy többsége SVGA-ban készül el a jövőben, így egyre több és több játékost kényszerítenek majd a 486-os 50 MHz-s SVGA-s PC-k vásárlására. Természetesen nem hiányozhat a Speech Disk sem, a végső verzió nyárra várható.

Snoopy

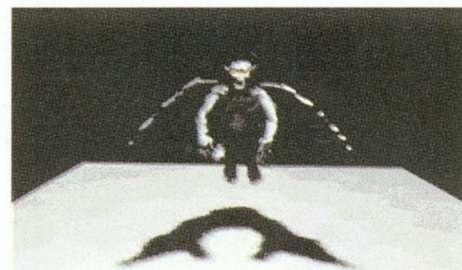
Accolade és a United Feature Syndicate megalapította a Snoopy's Game Club™-ot. Három játék lát majd napvilágot, a 3-8 éves gyerekek nagy örömére. Természetesen a humor sem maradhat ki a logikai játékok közül, melyek: Charlie Brown's Picture Pairs, Snoopy's Animated Puzzles és Woodstock Look - Alikes. Sorrendben az első rész az ábécét tanítja meg, valamint a memóriát is javítja majd. Három nehézségi fokozatot állíthatunk - 8, 18 és 36 képet kell majd memorizálnunk. Kép párok megtalálása esetén azok sikoltozva leugrálnak a képernyőről, megmutatva egy nagyobb kép részletét, amit csak teljes siker esetén láthatunk meg. A második részben animált puzzle-t kell



összerakni; 4-64 darabos puzzle van, 7 méretben. Az utolsó részben alakokat kell párosítani, felismerni. A képregényhősök már három gereráció óta vannak jelen minden téren - láthatjuk Charlie Brownt a TV-ben, könyvekben és újságárusoknál. Természetesen Snoopy sem maradhat el - remélhetőleg nálunk is hamarosan bevezetik ezt az aranyos sorozatot.

Legacy

A Magnetic Scrolls és a Microprose közös vállalkozása is sokat késik, ugyanis a Legacy megjelenését tavaly novemberre tervezték. A játék 3D-s kalandjáték, ami első ránézésre olyan, mintha Windows környezetben játszanánk. Az ablakos megoldás nem sokat lassít a játékon, és így mindenki saját maga építheti fel a játék-képernyőjét a neki tetsző ablakokkal. A főhős egy villát örököl egy távoli rokonától, aki rejtélyes körülmények között elhalálozott. Rövidesen kiderül, hogy házunkat meg kell tisztítani a Gonosztól, amihez az "Én házam az én váram" szlogent ajánlom. Nyugaton most tombol a Lovecraft kultusz (a Chtulhu kultusz he-

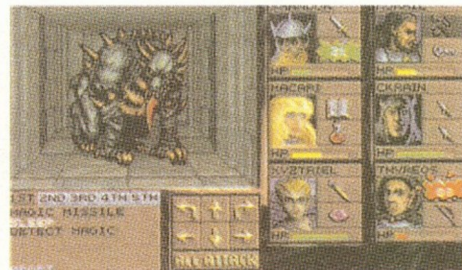


lyett...), így nem meglepő, hogy sok horror elemet használnak fel a vérfagyasztó thriller megalkotójától H. P. Lovecrafttól.

Beholder III

A harmadik rész egyetlen kérdőjele a Westwood cég volt, aki az első két részt készítette. A cég ugyanis a Virgin Gameshez pártolt át a U.S. Goldtól, így az utolsó részt az SSI grafikusai készítik el. A program még igen-igen messze áll a befejezéstől, a grafika pedig nem vágott a padlóhoz. Ez a Beholder nem az a Beholder...

Masell



X-WING

Valahol régen egy távoli galaxisban...

Az elkeseredett küzdelem növekvő méreteket öltve tovább folytatódik, hiszen a Szenátus teljes feloszlatása után egyre több naprendszer kényszerül elfogadni a Birodalmi fennhatóságot, amint Palpatine császár kezei napról-napra jobban szorulnak a valaha szabad galaxis torka körül.

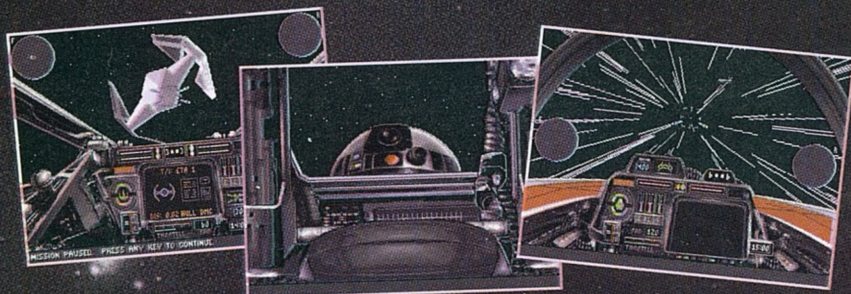
Ygal Tev százados, a Felkelők Szövetségének hűséges tisztje, látszólag teljesen tisztában volt ezzel a ténnyel, amikor elvállalta a Patriim rendszerben végzendő kiemelkedő veszélyekkel járó kémfeladat végrehajtását. Ha voltak is kétségei, ezek azonnal szertefoszlottak mikor menekülésre kényszerült a körzetből, számos Birodalmi hadihajóval a nyomában. De legelénkebb felismerése csak másodpercekkel ezelőtt következett be, mikor a harcban tönkrelőtt A-szárnyú gépét a Felkelők egyik bázisául szolgáló Nebulon B osztályú fregatt, az Intrepid irányába fordította... csupán négy és fél szívveréssel azelőtt, hogy távozott az élők sorából. A B3-asú hangárhoz tartozó vezérlőben szolgálatot teljesítő altiszt rutinszerűen deaktiválta a pajzsokat, miközben egyre idegesebben próbált összekötetést létesíteni az erratikus pályán, teljes sebességgel közeledő vadásszal.
- A százados túlrepült a dokkon! - jelentette a gondterhelt repülés-irányító és azonnal aktiválja a mágneses csáklyákat, melyek egy polip csápjaira emlékeztetően fonták be az A-szárnyú törzsét.
- Horgok a hajón - üvölti a technikus - de túl gyorsan távolodik és mindjárt leválnak!
Tars hadnagynak pillanatok alatt kell dönteni.
- Feltételezem, hogy Tev eszméletlen, így nincs más lehetőségünk. - A képernyő előtt ülő katonához fordul - Őrmester, célozza meg a hajtóműveket és tűz!
A dokk feletti ütegekből kicsapó bíborszínű energianyalábok könnyedén áthatoltak a lemerült pajzsokon, a páncélozott külsőburkolaton és a minden más fontosabb fedélzeti rendszeren ami az útjukba került, szétégetve az ion gondolákat rögzítő elemeket is.
- A törzs atmoszférikus integritása sértetlen - jelentette a LFSC konzolnál ülő technikus, miközben a szárnyaszegett hajótestet bevonták a vákuum-pajzsú hangárba.
- Halott, valószínűleg belső vérzések - állapította meg a medikus, Tev tetemének kiemelése után, aki még holtában is szorította az RecInt egységet, amiért életével fizetett. - Remélem megérte az áldozatot - gondolta, ahogy kezébe vette a Birodalom Strike Fear fedőnevű hadműveletének részleteit tartalmazó szerkezetet.....

Bár a galaxis óriási, valaha bárki könnyedén eligazodhatott benne; csak a végcélt kellett kijelölni a Nav-computeren, és a többit elintézte a hyperhajtómű. A Császár által bevezetett statárium viszont mindennek a végét jelentette. Az utazások most kerülőkkel, tizedrangú rendszerek érintésével történtek, a Birodalommal való összeütközés elkerülésének érdekében. Gyakran mindezek ellenére...

7 fényévvel és számos naprendszerrel odébb, a Perem-világi Terminus méregzöld aurájában hyperűrből kilépő K'Avor felderítő naszádnak barátságtalan fogadtatásban volt része, 5 köteléknyi Tie vadász formájában. Bár a hajó birodalmi felségjelekkel rendelkezett, a két lövegtornyából kilövelő narancsszínű energianyalábok némi problémára engedtek következtetni.
- Az IIT-n ezt nem tanították, de ha ilyen intenzitással botlunk új Birodalmi bázisokba, hamar belejövünk - ordította Wedge Antilles az intercom-ba, ahogy egy újabb iker ágyús T/F robbant elemeire a hajó bal oldala mellett. Az űr egy pillanat erejéig mozdulatlanná vált, és Wedge visszapergette az elmúlt hetek eseményeit...

Három társával menekülni kényszerültek, miután a XII. Birodalmi FHLV divizió AT-AT-jai véglegesen felszámolták a Noywoom-i egységek utolsó állásait is a főváros, Illyariqum központjában. Kihasználva a harcok okozta felfordulást, sikerült elfoglalni egy kisebb hajót, és kilépni bolygójuk gravitációs teréből, mielőtt a blokádot fenntartó Csillagrombolók közbeléphettek volna. Sorsuk ezáltal megpecsételődött; úgy gondolták, a Terminus sötét alvilágában talán sikerül eltűnniük...

A robbanás minden előzetes figyelmeztetés nélkül történt. Wedge nekicsapódott a torony falának, amint a vezérlőkonzol égő masszává vált a szemei előtt. A hajót kisebb robbanások sorozata rázta meg és a hátsó pajzsok leválására figyelmeztető rendszer vijjogása is elhallgatott az egymást követő rövidzárlatok következtében, melyek kisülései erős ózon szaggal árasztották el a hajót. A még funkcionáló karbantartó rendszer azonnal rehermetizálta a tornyot, de a négy lövegen már semmi sem segíthetett. Ahogy Wedge elindult a vezérlő felé, újabb detonáció rázta meg a naszádot, mely az alsó lövegek pusztulását jelentette, de míg





Antilles csak a hátára landolt, a testes Krel szénné égett a mindent elborító tűzgömbben. Pajzsok és hyperhajtómű hiányában a K'Avor utolsó pillanatai elébe nézett. Wedge látni vélte a maszkjukon át vigyorgó Tie pilóták arcát, amint két újabb kötelék készült megadni a 'coup de grace'-t.

Az UV zöld sugarak sortüze a hajó mögül jött, lerobbantva a vezér Tie mindkét Solar Paneljét. A többi öt egység létezését viszont már csak a szertefoszló radioaktív felhők jelezték. A vonósugár pillanatokon belül a Blockade Runner ív fénnyel elárasztott hangárba irányította a roncsot, és amint egy fegyveres különítmény behatolt a fedélzetre, a hajó átlépett a hypertérbe, hogy elkerülje az útját elvágni készülő Vanquisher csillagromboló turbó-lézereit.

A Corelliai korvett toborzó körútjának utolsó állomását képezte a Terminus, mert nemcsak a Turkana közelében vívott ütközet pilóta veszteségeit kellett valahonnan pótolni, de az egész felkelés létét fenyegető Strike Fear hadművelet elhárítása is vadászok számának növelését kívánta. Más opció hiányában Alph és két társa a Felkelők Szövetségének soraiba lépett, és a K'Avor vaporizálása, valamint számos hyperugrás után dokkoltak a Teezl multi-globe-jai körül állomásozó Calamari flotta Indipendence nevű cirkálóján, mely a későbbiekben a bázisukként szolgált.

A három kamerád a számítógépes regisztráció (Log) után különféle egységekhez került beosztásba, Flight Cadet rendfokozatban. Wedge a négy ágyús, proton torpedóvetőkkel is felszerelt X-szárnyú egységhez, a Vörös századhoz, Dam a nagy sebességű, de gyengébb fegyverzetű A-szárnyúakat repülő felderítőkhöz, a Kék századhoz, míg Alph az Arany kötelékhez került, ami a lomhább, de erős pajzsokkal, valamint nagy tűzerővel rendelkező Y-szárnyú vadászokkal volt ellátva. Az elméleti oktatásokon (Tech Room) megismerkedtek a 14 leggyakoribb űrhajó minden fontosabb paraméterével és az is kiderült, hogy a szembenálló felek minden fellelhető technikát felhasználnak, így a Nebulon B kísérő fregattok, Corelliai korvettek, teherszállítók (Bulk freighter) és a Lambda osztályú siklók mindkét arzenálban fellelhetők.

Bár mindhárman vonakodva kötötték be magukat a Kiképző Létesítményhez (Pilot proving Ground) induló sikló üléseibe, a Golrath-nál állomásozó fregatt kiképzői meggyőzték őket az átképzés fontosságáról, hiszen a karrierjük szempontjából fontos Flight Officer rangot, és a Repülő jelvényt így szerezhetik meg. A kadétok idejük jelentős részét szitkozódással töltötték az izzadtságtól bűzlő szimulátorokban, ahol megpróbálták teljesíteni a a hologrammokból generált 'útvesztő' spiráljának nyolc szintjét, mely leginkább az idegrendszert, mintsem a célzó vagy manőverező készséget tette próbára.

Az előléptetésük tiszteletére az Independence-en szervezett embertelen I. B. buli, és az ezt követő kegyetlen lerészegedés kipihenése, valamint az okozott károk megtérítése után, a három fiatal tiszt újabb megpróbáltatások elébe nézett a Krygorn rendszerben állomásozó Usuck fregatton, a Felkelők Parancsnoki Kiképző Központjában (Historical Combat). A holographikus technológiát alkalmazó rendszerben, mely a csapatmunkát és a helyzetfelismerést képezte, hat kiemelkedő bevetést kell szimulált körülmények között teljesíteni. Bár ismét számos átok repkedett az intercom-ban, a három tiszt 6 új jelvénnyel tért vissza a bázisukra, mit sem sejtve, hogy néhány rendszerrel távolabb, egy diplomáciai küldetést teljesítő Blockade Runner és egy bizonyos képviselőnő élet-halál harcot vív birodalmi cirkálókkal, melynek következményei determinálják a Felkelés további menetét.

Visszatérve az Independence fedélzetére, büszkén tekintették meg eddig elért eredményeiket (Merits), majd a harci láztól égve, jelentkeztek a vadászrepülők parancsnokánál aktív szolgálatra (Tour of Duty).

Ekkor már minden erőfeszítés a Strike Fear hadművelet feltartóztatására irányult, így hamar Ackbar Admirális feszült hangulatú eligazításán találták magukat. A Circapous rendszer negyedik bolygója környékén észlelt R5-D4 navigációs egységeket szállító két teherhajó elfoglalása, és a rakományuk megszerzése nem tűnt túl nehéz feladatnak, de végrehajtása pontos koordinációt igényelt. A pilóták átverekedték magukat a gépeik körül tevékenykedő technikusok hadán, és az R2-D2 egységek rögzítésének ellenőrzését követően a pilótafülkében várták az indítást.

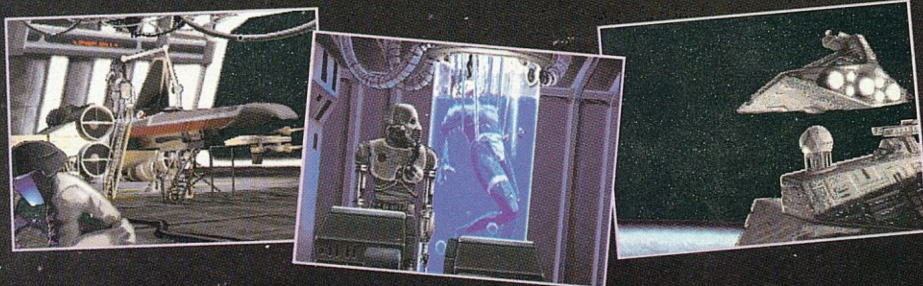
Dam végigtekintett A-szárnyúja műszerfalán, elégedetten nyugtázva a zölden villogó ellenőrzőfényeket és a feltöltött Concussion-vetőket. Ennek a rakéta típusnak a robbanófeje pusztító hatását nem egy pontra koncentrálva fejtette ki, hanem omnidirekcionális robbanást okozva, az epicentrumtól távolabb fekvő tárgyakra is veszélyt jelentett, ezért kiválóan alkalmazható volt a zárt hármas kötelékekben támadó Tie bombázókkal szemben, de erős pajzzsal védett pontcélok ellen kevésbé volt hatásos. Az X és Y-szárnyúakon rendszeresített protontorpedók néhány találattal, a legerősebb pajzsokat is képesek voltak semlegesíteni, de nagy kanyarodási sugaruk miatt, a jó manőverező képességű kissebb T/F és T/I-k könnyen lerázhatták.

A tervnek megfelelően először a Kék század két A-W-je aktiválta A-Grav hajtóművét, és fokozatosan gyorsulva kiléptek az Independence vákuum-pajzsú dokkjából. Őket még két Y-W, négy X-W és két Lambda sikló követte, melyek a kötelék felvétele után egyszerre léptek át a hypertérbe.

Dam izgalomtól bizsergő ujjakkal állította maximumra a sugárvetők energia regenerálását, és stabilizálta elülső pajzsát, miközben teljes sebességre kapcsolva közelített a Cherenkov effektustól fémes-feketén csillogó bolygó előterében lustán haladó hajók felé. Tapasztalatból tudta, hogy a gyorsabban töltődő sugárvetőktől könnyebben transzferálható szükség esetén energia pajzsokhoz. Azonosító módban lévő CRT-jéről irigykedve pillantott a hajókon túl védő gyűrűt alkotó X-W-ek felé, akik jóval kívül repültek a szállítók sugárvetőinek hatósugarán.

Wedge feladata a két sikló biztosítása volt, így csak távolról figyelhette, ahogy a két A-W 0.2 km-re megközelíti a hajókat, és azonosításuk után, a cikázó sugarak ellenére sikeresen kilép a lövegek lőtávolságából.

A pajzsok deaktiválása a Y-W pilóták feladata volt. Az Alph vezette kötelék ketté vált; egyenként támadva az előttük haladó Ursus Minor-t és Ursus Mayor-t, melyeket körbefontak az azúr-kék ion sugarak. Az Y-W különlegessége ez a fülke tetején elhelyezett iker-ágyú volt,



mely nemcsak a pajzsokat semlegesítette, de a hajtóműveket is deaktiválta, lehetővé téve a hajón való dokkolást. Sajnos nagy energia igénye az Y-W sebességét jelentősen csökkentette, így gyorsabb célpontok elfogása esetén csak jóval lőtávolon belül érdemes ion energiát gerjeszteni. Alph elégedetten figyelte, ahogy a CRT-n az OK jelzést a SHLD DN kiírás váltotta fel. Számára a misszió véget ért, most már a siklókon a sor. Még néhány másodperc és a csillagok hosszú vonalakká váltak volna szemei előtt.

A Haraser romboló megjelenésére azonban senki sem számított. Sem a belőle kiáramló T/I és T/B kötelékekre. Az X és A-W-ek pillanatok alatt kilátástalan közelharcban találták magukat a túlerőben lévő Tie Interceptorokkal, melyek nemcsak gyorsabbak voltak a T/F-eknél, de erősebb páncélzattal, valamint négy sugárvetővel rendelkeztek. Alph aktiválta a tűzvezető rendszert és célbavette a legközelebbi T/I-it. Éveknek tűnő pillanatok után a célkereszt sárgára, majd pirosra váltott, és a gép gyengén megrázkódott, ahogy a proton torpedó útjára indult. A távolban fellobbanó tűzgömbök arról tanúskodtak, hogy a kötelék többi tagja is kihasználta a fegyver nyújtotta előnyt, de ezután már minden a sugárvetőkön múlik.

Ezalatt két protontorpedókkal és concussion rakétákkal felszerelt Tie Bomber kötelék veszélyes közelségbe került a mentő-műveletet végrehajtó, a szállítóhoz dokkolt siklókhoz és a két A-W csak összes rakétájuk felhasználásával tudta hárítani a támadást.

A csata azonban hamar egyoldalúvá vált, hiszen a jobb kiképzésben részesült Birodalmi T/I pilóták pillanatok alatt kilőtték a Vörös század három gépét, és Wedge is csak a karbantartó rendszeren kialakított jó prioritási sorrendnek köszönhette életét. A CRT és a legtöbb fedélzeti rendszere használhatatlanná vált, így a mögé kerülő és gépét szétlövő T/I-ről, már csak sárga sugárnyalábok becsapódása után értesült.

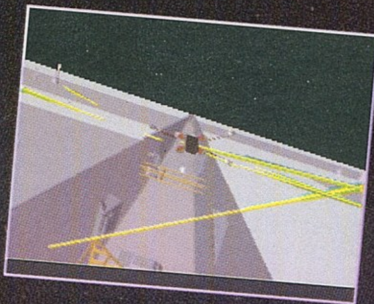
Hermetikusan zárt szkafanderében, az űrben sodródva végignézhette, ahogy a két A-W-et is eléri a végzet, valamint látta a szállítóhajó látványos pusztulását is, mielőtt az egyik sikló fedélzetére érve át nem lépett a hypertérbe.

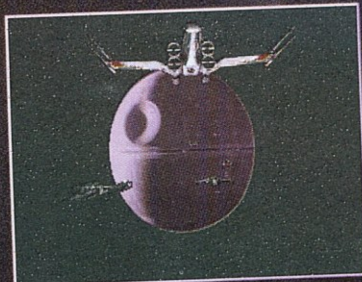
Alphn és kísérője ezalatt megpróbált kikerülni a Harasser vonósugarából, de miután ez lehetetlennek bizonyult, az egyetlen megmaradt lehetőséget választotta: Minden energiát az elülső pajzsokhoz irányítva, teljes sebességre gyorsított és becélozta a CRT-n pirossal jelölt pajzsgenerátorokat, melyek a birkafa hídja feletti gömbökben voltak. Megsejtve szándékát, a Birodalmi tüzérek minden lehetséges löveg ből tűz alá vették a turbó-lézerek között hevesen manőverező gépeket.

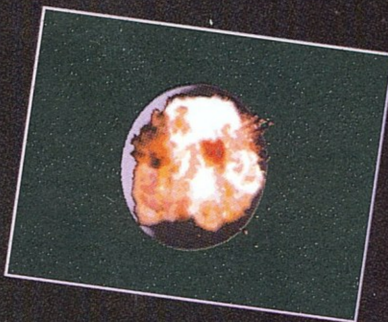
A négy torpedóból álló első sortűz, bár a célon robban, képtelen áthatolni a Birodalmi pajzsokon. Másodikra pedig már nincs lehetőség! A pajzsok nélküli gépek szinte egyszerre váltak radioaktív porfelhővé a pont-védelmi lövegek koncentrált tüzében.

Epilógus

Wedge a küldetés sikeres teljesítéséért adományozott Corelliai Érdemkeresztet, csak a Yavin negyedik holdján, egy Too-Onebee droid felügyelete alatt eltöltött hét után tűzhette zubbonyára, órákkal azelőtt, hogy valamilyen Skywalker és számos más pilóta társaságában bevetésre indult egy Birodalmi Harciállomás ellen.







Alph élettelen testét a Harasser egyik siklója vonta fedélzetére és a tradicionális Birodalmi módszerekkel végzett vallatás után, a kevés szerencsével megáldott pilótát ugyanazon objektum ötödik szintjén található AA-23-as börtönblokkba szállították.

X-WING billentyűzet funkciók:
Esc: Menük aktiválása
F9: Energia a hajtóműtől a sugárvetőhöz
F10: Energia a sugárvetőktől a hajtóműhöz
1: Fülkéből balra, 7' órában
2: Fülkéből hátra, 6' órában
3: Fülkéből jobbra, 5' órában
4: Fülkéből balra, 9' órában
5: Fülkéből felfelé, 90'-ban
6: Fülkéből jobbra, 3' órában
7: Fülkéből balra, 10' órában
8: Fülkéből előre, 12' órában
9: Fülkéből jobbra, 2' órában
0 + (1-9) : Alsó/felső belső nézet
W: Fegyver kiválasztás
R: Ellenséges vadászgépek befogása
T: Célpont megjelölés, közeli - távolabbi
Y: Célpont megjelölés, távoli - közelebbi
I: Célpont azonosító és tűzvezető rendszer válsztás
P: Pause
S: Védőpajzs direkcionálás
D: Fedélzeti karbantartórendszer
F: X szárny-szervók aktiválása
H: Hyper-hajtómű aktiválása
J: Részleges energia a védőpajzstól a sugárvetőhöz
L: Részleges energia a sugárvetőtől a védőpajzshoz
X: Élesített fegyver tűzerejének beállítása
C: Fedélzeti filmfelvevő be / ki
V: Belépés a vetítőterembe
B: Fedélzeti információs rendszer
M: Fedélzeti harcászati térkép
/: Kísérőnézet kívülről
.: Kilátás előre, műszerek nélkül
+ ; - : Gázkar
': Energia a védőpajzstól a sugárvetőhöz
;: Energia a sugárvetőtől a védőpajzshoz
\: 0 %-os hajtómű teljesítmény
[: 33 %-os hajtómű teljesítmény
]: 66 %-os hajtómű teljesítmény
Backspace: 100 %-os hajtómű teljesítmény
Enter: Élesített fegyverek aktiválása
Shift + I: Utasítás a kísérőnek:
Szüntesse be a célpont támadását
Shift + A: Utasítás a kísérőnek:
Támadja a mi célpontunkat
Shift + C: Utasítás a kísérőnek:
Jöjjön segítségünkre
Shift + X: Katapultálás (villogó 'EJECT' esetén)
Ctrl + A: Küldetés folytatása
Ctrl + S: Küldetés felfüggesztése
Ctrl + C: Kilépés DOS-ba
Alt + E: Küldetés feladása
Alt + D: Környezet részletesség beállítása
Alt + C: Joystick kalibrálás
Alt + V: Változat megjelölés
Alt + M: Zene ki / bekapcsolása

Utószó

Bár a B-szárnyúak kimaradtak, a tri-trilógia rajongóin kívül, minden John Williams kedvelőnek ajánlott, hiszen a soundtrack is fenomenális. Roland MT-32-es kártyával pedig egyszerűen lélegzetelállító!

Sorell'





Szigorúan Titkos!

Részlet az I.M.A. (Interstellar Mercenary Association) belső szabályzatából. Szervezetünk titkos küldetései, minden tag számára kötelezően, diszkréten kezelendők. A parancsokat minden esetben kötelező, kérdés és késlekdés nélkül végrehajtani. A feladatok jellegétől függően minden eszköz bevethető, a következmények felelősségét az I.M.A. vállalja.
Specialistáink vállalják a legkeményebb feladatokat is, személyvédelem, eliminálás, speciális akciók, szabadítás, tárgyak felkutatása.

Valahol a jövőben, talán nem sokára már ez a szervezet intézi a világ zűrös ügyeit. Szerencsére jelenleg még nem létező terrorista elhárító űrkommandónk csak az Electronic Arts dobozába rejtve, békésen pihen a polcon, esetleg a PC-nk winchesterén.

Szimpatikus játék, amely ugyan kb. 643 formában létezik, de mégis érdekes újdonságokkal szolgálhat a stratégia kedvelők számára.
20 karakter közül tetszés szerint válogathatjuk ki leendő 6 fős csapatunkat. Nem hátrányos többféle képességgel rendelkező tagokat választani, hiszen erre a későbbiekben szükségünk lehet.
Minden sikeres bevetés emeli karaktereink tudásszintjét, és így a későbbiekben jobban oldja meg emberünk a rá háruló feladatokat.

Sok magyaráznivaló nincs a játék menetén. A kiadott parancsot minden esetben teljesítik egységeink, de nem árt logikusan, jó stratégaként cselekedni, ha komplett missziókat szeretnénk teljesíteni, áldozatok nélkül.
Jó kalandozást az ismeretlen űr mélységeiben szolgálatot teljesítő kommandósoknak.

Néhány fegyver adatait szeretném még ismertetni.

Pisztolyok:

Holdout pisztoly	- könnyű sérülést okozó kézifegyver (50 lövés)
Q5 Bull pisztoly	- átlagos kézifegyver
APS. 554 pisztoly	- hatékony kézifegyver (15 lövés)

Rifles - karabélyok

Microwave rifle	- könnyű mikrohullámú karabély
Delaser rifle	- középosztályú karabély (60 lövés)
Pulse rifle	- nehézfegyver (30 lövés)



Név: Pilar "Ice" Bocanegra
Magasság: 157 cm
Súly: 57 kg
Kor: 20 év
Kiképzés: mesterlövész
Extra: -



Név: Rick "Tunes" Krakowski
Magasság: 188 cm
Súly: 84 kg
Kor: 29 év
Kiképzés: robbanóanyag, lángszóró, gépfegyver
Extra:



Név: Leyla "Halo" Akeman
Magasság: 170 cm
Súly: 58 kg
Kor: 21 év
Kiképzés: mesterlövész, lángszóró, gépfegyver
Extra: 95% fegyver



Név: Arlo "Tombstone" Lenark
Magasság: 193 cm
Súly: 80 kg
Kor: 24 év
Kiképzés: gépfegyver
Extra: 60% átlag



Név: Sam "Void" Sellit
Magasság: 178 cm
Súly: 70 kg
Kor: 32 év
Kiképzés: computer
Extra: 80% computer, 80% védekezés



Név: Uushem "Sickbed" Patel
Magasság: 173 cm
Súly: 61 kg
Kor:37 év
Kiképzés: általános és orvosi
Extra: 70% intelligencia, 65% medic



Név: Jason "Doc" Turnbull
Magasság: 170 cm
Súly: 60 kg
Kor: 49 év
Kiképzés: orvosi, computer
Extra: 95% intelligencia, 85% medic, 75% computer



Név: Pohai Olei "Beef" Simms
Magasság: 185 cm
Súly: 108 kg
Kor: 29 év
Kiképzés: rakétavető, lángszóró, gépfegyver
Extra: 85% erő



Név: Sakura "Ninja" Yomashi
Magasság: 165 cm
Súly: 46 kg
Kor: 26 év
Kiképzés: általános, computer, robbanóanyag
Extra: 75% sebesség, 90% intelligencia, 85% computer, 95% lopakodás



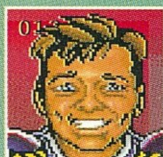
Név: Phen-rho "Suicide" Tsai
Magasság: 170 cm
Súly: 65 kg
Kor: 21 év
Kiképzés: rakétavető, lángszóró
Extra: 85% gyorsaság, 75% intelligencia, 80% fegyver



Név: James "Jackhammer" Jackson
Magasság: 193 cm
Súly: 108 kg
Kor: 27 év
Kiképzés: lángszóró, gépfegyver
Extra: 95% erő, 75% fegyver



Név: Katarra "Gypsy"
Magasság: 147 cm
Súly: 48 kg
Kor: 19 év
Kiképzés: orvosi
Extra: 80% intelligencia, 80% gyorsaság, 85% medic, 80% fegyver



Név: John "Smiley" Smith
Magasság: 173 cm
Súly: 71 kg
Kor: 20 év
Kiképzés: lángszóró
Extra: 75% intelligencia, 75% fegyver, 75% védekezés



Név: Po'torro-koto "Weasel"
Magasság: 155 cm
Súly: 46 kg
Kor: 25 év
Kiképzés: lopakodás, computer
Extra: 80% gyorsaság, 90% intelligencia, 75% computer, 95% lopakodás, 85% védekezés



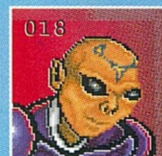
Név: Ott-Araote "SMOKEY" Okrara
Magasság: 312 cm
Súly: 129 kg
Kor: 198 év
Kiképzés: általános, gépgegyver, computer
Extra: 80% erő, 80% intelligencia, 75% fegyver



Név: Ryan "Bulldog" Connelly
Magasság: 185 cm
Súly: 79 kg
Kor: 42 év
Kiképzés: taktika, lángszóró
Extra: 85% fegyver, 80% intelligencia



Név: Belk "Deadeye" Otem
Magasság: 183 cm
Súly: 88 kg
Kor: 31 év
Kiképzés: tengerészeti akadémia, gépfegyver
Extra: 75% erő, 75% fegyver



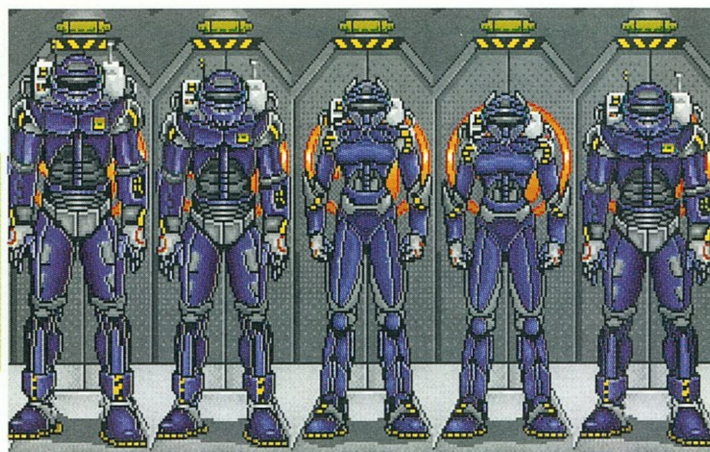
Név: Ss'thrquid "Medic" Heltakka
Magasság: 203 cm
Súly: 76 kg
Kor: 13 év
Kiképzés: orvosi
Extra: 75% intelligencia, 75% medic, 95% védekezés



Név: Dan "Razor" o'Malley
Magasság: 180 cm
Súly: 75 kg
Kor: 24 év
Kiképzés: általános, robbanóanyagok
Extra: 70% fegyver



Név: Kala "Bombshell" Divan
Magasság: 185 cm
Súly: 70 kg
Kor: 22 év
Kiképzés: robbanóanyagok, ökölvívás, rakétavető
Extra: 80% sebesség



Machine Guns - gépfegyverek

Spartan Shotgun	- félautomata lőfegyver (30lövés)
Machine Pistol	- géppisztoly (20 lövés)
MPMG-14	- nehézgépfegyver (40 lövés)

Flame Guns - lángszórók

Flame Jet	- könnyű lángszóró (50 lövés)
Napalm Hurler	- közepes lángvető (50 lövés)
Balrog Flamegun	- nehéz lángszóró (50 lövés)

Rocket Launchers - rakétavetők

Six Pack	- könnyű rakétavető 6 rakétával
MP-3	- közepes rakétavető
Halo Rocket	- nehéz rakétavető

Explosives - robbanóanyagok

Grenades - gránátok

Blister Charge	- kishatású robbanóanyag
Explosive Pack	- közepes hatású robbanóanyag
Demo Charge	- nagyerejű robbanóanyag
Mines	- aknák

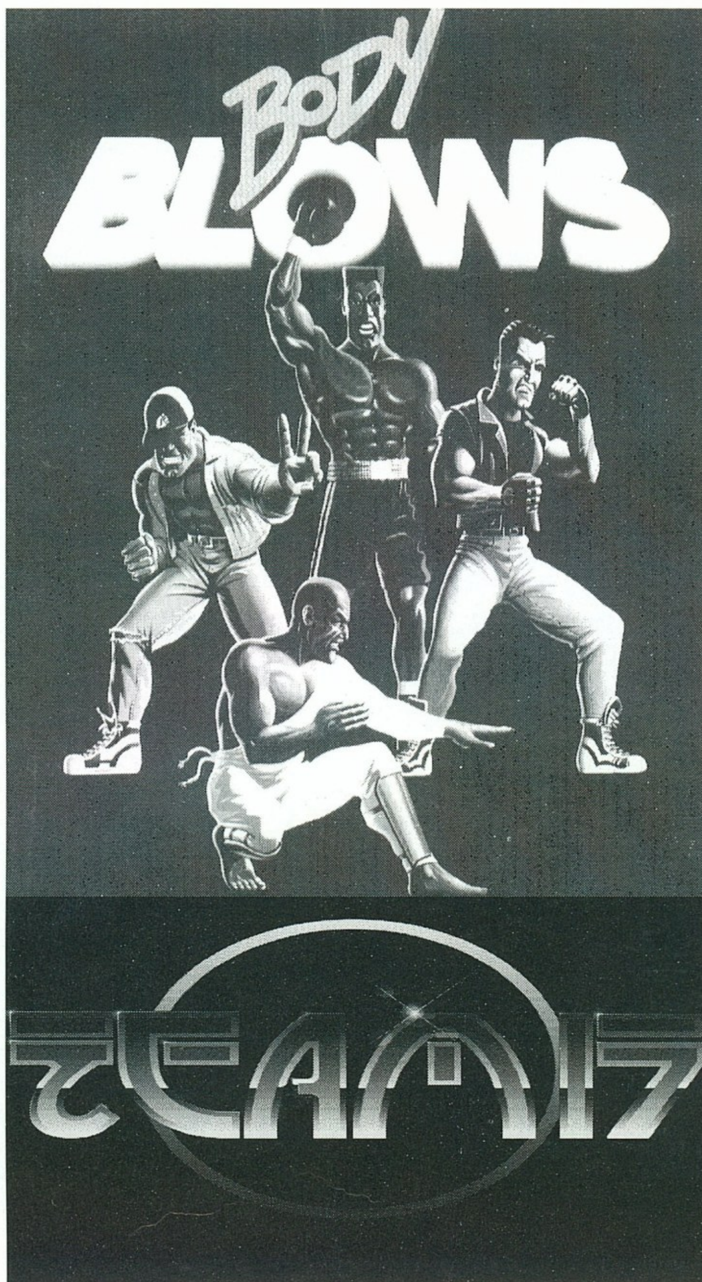
Extrák

S.C.A.A. Battlesuit - golyóálló ruha
Tool Kit - ajtónyitó és egyéb szerszámok
Medic Kit - elsősegély csomag
Mine Deactivator - akna hatástalanító
Spye Ball - felderítő kamera
Ghost Armor Upgrade - álcázó öltözék

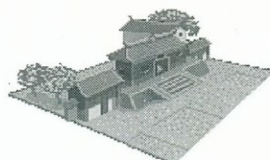
Shy



Amikor elkezdtük a Body Blows fejlesztését, fontos volt, hogy megnézzük milyen "verekedős" játékok készültek el az Amigára, és becéloztuk, hogy az eddigieknél jobbat hozunk létre.
A fejlesztés korai szakaszában egyértelművé vált, hogy sok elképzelésünket fel kell adnunk, több dologban meg kellett alkudnunk, különben az Amigán nem lehetett volna egy játszható játékot késziteni.
Most, hogy a játék kész van, meg vagyunk vele elégedve, büszkék lehetünk rá. Mivel a játék gyors lett, 32 szint használ overscan (teljes PAL) képernyőn, több hang és digitalizált beszéd fért bele, mint korábban gondoltuk, és nem utolsó sorban megvan a mágikus "X" faktora, hogy szuper élmény játszani.
Martyn Brown - Team 17



Ez a vélemény helytálló lett volna, ha nem jelenik meg a Street Fighter II Amigás verziója (a PC-s rendkívül gyengére sikeredett). Így hát a verekedős játékok listáján csak a második helyre van jelölve a Body Blows és nem állíthatjuk, hogy csak hajszállal maradt le az első helyről. Az a hajszál igen-igen vastag lenne, hiába van 21 mozgása minden karakternek. Ebbe a 21 mozdulatba a szaltóktól a rugásokon és ütéseken keresztül a mágia is beletartozik. Ezek a következők: joystick összes iránya lövéssel és nélküle (16), a levegőben a bal, fel, jobb és jobb-fel irány lövéssel, valamint a speciális 21., a hosszan tartott lövés. Mivel az Amiga korlátja egyedül a blitter, ezért a játék animációs fázisai nem olyan szépek, mint amilyeneket elvárhatnánk. A Street Fighter II-ben ezt úgy oldották meg, hogy a karakterek amelyekkel verekszünk, sokkal kisebbek mint a Body Blows-ban, így több anim fázis fér bele, kisebb képen nem annyira zavaró a sok fázis hiánya.

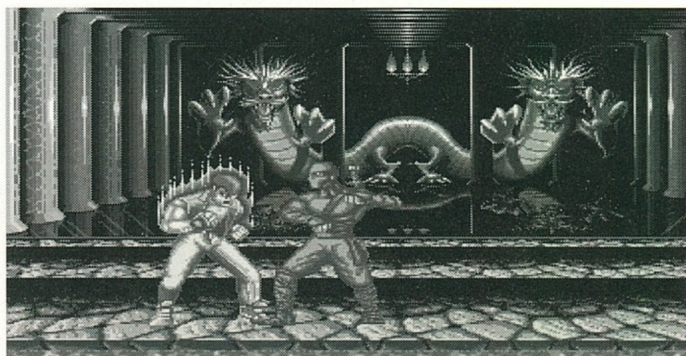


A játék minden Amigán fut (4000-en, CDTV-n és 1200-on is). Egy játékos üzemmód esetén négy harcos közül válogathatunk, és egyre nehezedő ellenfeleket kell legyőznünk. A fő ellenfelünk a gonosz Max lesz. Két játékos esetén választhatunk harcosokat és állíthatunk időt, nehézségi fokozatot vagy akár azt is, hogy két egyforma karakter harcoljon egymás ellen. A Tournament fokozatban az aranyövért kell megküzdeni, 4 vagy 8 ember által irányított ellenfélnek.

Masell







WIZARDRY 7

A játék elején némi lírai bevezető után egy erdőben térünk magunkhoz. Bátrabbak elindulhatnak körülnézni, utána töltsék újra az állást és csinálják inkább a következőt (oké, ez volt az utolsó ilyen poén). Az útvégi lejáraton menjünk le a dungeon-ba. A Beholder rajongók lelke felderülhet, itt ugyanis semmi mást nem kell csinálni, mint ott: vagyis menni előre, kinyitni mindent, kinyírni mindenkit stb. Itt még bizalommal ihatunk a kútból, semmi káros mellékhatást nem fogunk tapasztalni. A dungeon végén (egy rácsos ajtó mögött) egy barátságos élőhalott vár bennünket. Mire idejutunk, már kb. 3-4 szintű karaktereink lesznek (ha nincsenek, úgyis kikényszeríti, hogy legyenek...). Miután felkecmergünk, elindulhatunk a journey map kit megszerzésére (használata: "use" a játékképernyőn) ami észak felé található a folyóparton. Utána irány New City!

Az úton található "vámszedőket" hessegessük el az útból, majd próbáljunk kiegyezni az őrökkel (ebben némi segítséget jelenthet a dungeonban található scroll). A várost járjuk be keresztül-kasul, beszéljünk mindenkivel (INFO) és okvetlenül szerezzük meg a következő tárgyakat: moonstone (a középső szobornál), red book (library), black wafer (guard house), copper penny (??? - na hol lehet?), rebus egge (curio museum - az eredmény elég izgalmas lesz, keressük fel a helyi elsősegélyt...). Ha minden infót begyűjtöttünk, akkor a papírunkon fel van vésve egy versike első sora (ezt kell Tshober mesternek elmondani a hídnál - egyébként ez az első és utolsó alkalom, hogy viszonylag józanul találjuk), gond nélkül bemehetünk a fegyverkereskedőhöz (a kocsmáros segít-het!). A black wafer segítségével bejuthatunk a börtönbe, ahonnan egy hálás Gorn kapitányt rángathatunk elő (ha gyorsan el is húzza a csíkot, amikor legközelebb elkapjuk, ad egy levelet és az első megbízatásunkat). Most már csak két hely van, ahonnan makacsul távol tartanak minket: az Umpani Detachment és a T Riesches House (meg még egy-két hely, amihez nincs "kulcsunk").

A keleti kijáraton keresztül hagyjuk el a várost és menjünk el Orkogre Forest-be. Mint azt a vigyázatlan kapitány kikotyogta ez nem az út mellett lesz, hanem kissé beljebb. Az úton mindenféle badarságokkal fenyegetőző Lord Galiere-t két módon is eltávolíthatjuk: a már ismert "elhessegetős" módszerrel (kapcsoljuk EXPERT-be a játékot, úgy izgalmasabb), pacifistább lelkületűek megpróbálhatják meggyőzni Captain Boerigard levelével.

Mivel a kastélyban a belépésnél hamarosan két rácsos ajtóba ütközünk, menjünk inkább a börtönök felé. A szánakozó típusúak megállhatnak bámulni a foglyokat és elmerenghetnek az élet kegyetlenségén, de mivel egyelőre kiszabadítani úgysem tudjuk őket, látogassuk meg inkább az őröket. A key of armoury-val megszemlélhetjuk a közeli fegyverraktárt és minden eshetőségre tegyünk el egy keveset az ott található ínyencségekből. A másik kulcs a fenti rácsos ajtók egyikéhez jó.

Továbbiakban még egy-két kapcsolót, ládát és kulcsot találunk, de mindössze két helyen akadhatunk el komolyabban: a majomnái (csalogassuk ki a cellákban talált banánnal - egyébként rendkívül mulatható, ahogy a kiszabadított foglyok a nyakunkba ugranak...) és Murkatos külső szentélyénél (ahol a New Cityben tapasztalt technikai fejlettség újabb bizonyítékát találjuk: egy fotocellás ajtót). A királynál próbálkozhatunk az 576 KB-ban megjelent szöveggel is, de hatásosabb határozott névelővel kezdeni a mondatot. Távozáskor mindenképpen legyenek nálunk a következő tárgyak: bonsai tree, munk innards, brushes and combs.

A következő célunk Ukpyr. Itt először is jelentkezzünk a dicsőséges hadseregbe, majd vegyünk részt az alapkiképzésen. Ezután némileg lehangoló anyagi helyzetünk javítására elvállalhatunk három küldetést. Az elsőben a Tramontane Forest megtisztítását sózzák a nyakunkba, a másodikban Rodan Lewarx-ot kell felkeresnünk egy üzenettel (mint az őrmester kajánul megjegyzi, senki más nem vállalta, így minket volt kénytelen megbízni vele. Aranyos pofa...). A harmadik küldetést személyesen General Yamo adja: pusztítsuk el a T Rang királynőt. Ehhez segítségül ad egy gránátot is (lehetőleg ne próbáljuk ki az első házfalon!). Mikor éppen távoznánk, támadás éri a várost, aminek eredményeképpen a továbbiakban az őrök már nem zavarnak minket. Iszonyú bátran bemerészkedve mindenhová, megszerezhetjük többek közt az Umpani Detachment számzáras ajtajának kódját.

Mostanra már elég tűrhető karaktereink lehetnek, irány az első komolyabb próba: Munkharama City. Először némi úszásgyakorlat következik, aminek eredménye 4 pénzdarab, amit rögtön eltüntetünk a négy urnában. Ezután a szobornál leteleportálhatunk a város alatti titkos templomba a Moonstone segítségével. Némi körbejárás után összeakadunk az első komoly ellenféllel: Lord of the Dk. Forest néven boldogította a világot, amíg el nem távolítottuk belőle. A továbbiak itt már egyszerűek: az egyetlen gond a notched staff lehet. Ezt egy meglehetősen ocsmány csapda hatástalanítására lehet használni. Végül boldogan feljöhetünk az erdőben a Holy Covenant-tal és a Wikums Powerglobe-bal a zsebünkben.

Aki azt hiszi végzett itt, azt sajnos ki kell ábrándítanunk: még legalább ennyi hátra van (na nem a játékból, hanem Munkharama Cityből). Hátra arc, irány visszafelé! A kút falán található versike megfejtésére aki rájön, az jogosan kapta meg a középfokúját angolból. Mivel úgy gondoljuk, szüleink neve már így is elég gyakran hangzott el nem éppen hízelgő jelzők kíséretében, inkább eláruljuk a megoldást: Coin. Ezután némi master mind következik, aminek eredményeképpen két helyre juthatunk be: Brother Moserhez és az álmok földjére. A belépéshez szükséges szavakat kiszedhetjük Moser barátból. Az álmok földjén hosszas értekezéseket hallhatunk az élet értelméről, valamint arról, hogyan kell a száguldó lovat megfogni - természetesen az égvilágon semmire sem használhatók ezek az információk. Azért a fekete ajtóról szóló tanácsokon érdemes egy kicsit elgondolkozni... Itt találhatunk még egy pipát és néhány "titokzatos pasztillát" is, amikkel felfegyverkez-

ve már bátran bemehetünk a sötét ajtó mögé. Itt találkozunk az Élet Szellemével, aki hosszas mesélés után eljut a lényegig: felajánl 5 segítő tárgy közül egyet. Végül kiteleportál Xen Xheng mester iskolájához. Miután elcitáljuk neki a Tshobertól hallott teljes versikét, igen barátságos lesz, főleg amikor megkapja tőlünk a Holy Covenantot. Életünk leggyorsabb tanfolyamán vehetünk részt (azonnal feketeöves ninják leszünk - hmmm, nem is rossz!), majd elmehetünk keresgélni az öt virágot. Ha a későbbiekben visszajövünk ide, megtaláljuk a mester üzenetét, hogy hogyan is kell őket használni. Sokat segíthet, ha Father Rulae tarisznyájában körülnézünk kicsit...

Az öt virág keresése közben bejárhatjuk az óriások földjét, a boszorkányok tisztását (itt éjfélkor érdekes dolgok történnek, ha megfelelő szemüveggel nézzük a dolgokat), amiről részletesebben a Book of Fables informált bennünket. Ha ezt a küldetést sikerrel teljesítjük, jutalmul az Elysiad of Divinity nevű tárgyat kapjuk azzal a megjegyzéssel, hogy a legnagyobb veszélyben használjuk majd (ez még elég messze van, így nem kell az összes csatánkat ennek megidézésével kezdenünk). Ukpyr mountainsban is érdemes körülnézni és itt a "tegyünk valamit környezetünkért" akció keretében segítsünk a kihalás szélén lévő hüllőknek: telepítsünk egy tojást a parti homokba. Az eredmény elég látványos lesz, és ráadásul megszerezhetjük a Majestik Wandot, amivel tovább bővül látszólag haszontalan tárgyaink listája.

Kalandozásaink következő állomása Nyctalinth. Először egy rövid üzenetváltást kell lebonyolítanunk H Jenn-Ra T Rang és Shritis között (Shritis mellett megtalálhatjuk a Forbidden Zone belső ajtajához való kártyát: a controller cardot. Ott egyébként mindenki bizonyíthatja "sneaker" képességeit és mélyenszántó információkat csalhat ki a Savant számítógéprendszeréből). A királynő második küldetése lényegesen bonyolultabb: hozzuk el neki a Boat Map-et a Rattkin Ruins-ból. Ezután átalakulhatunk hatszemélyes megtorló kommandóvá. A nagy vérengzés közepette megszerezhetünk mindent, ami a város teljes felderítéséhez szükséges. A régi kápolnán keresztül bejuthatunk a középső - látszólag teljesen körülzárt - sírkertbe is. Emlékezzünk vissza Murkatos szavaira és bőszen kezdjünk el áskálódni... Ha kriptákban használva a Tyme Bandit szobrocskát, egy botot szerezhetünk, ami az áthatolás botja nevet viseli... Hamarosan felszedhetjük hosszú munkánk gyümölcsét: egy térképet (aki még nem jött rá, hogy ebben a játékban a térképeknek igen fontos szerepe van, annak most eláruljuk ezt a bizalmas információt - egyébként a térképek ára már utalt erre. Összesen 11 darab lesz belőlük a játék folyamán, akinek ennél kevesebb van, az bóklásszon még egy kicsit, míg meg nem találja az összeset). Az egyik föld alatti barlangon keresztül eljuthatunk a királynőhöz is, teljessé téve ezzel a pusztítást. A másik barlangban gyakoroljuk a célbalövést a Savant katonákon...



Újabb izgalmas helyszín következik: a Rattkin Ruins. A bejáratot legfeljebb bozótvágó késsel lehetne kiszabadítani, de mivel ilyennel nem rendelkezünk, inkább kerülő úton próbálkozzunk. A megoldás most is logikus (mint egyébként majdnem mindig a játék folyamán), áldozzunk az Erdő Szellemének a Szent Ligetben, aki hálából bejuttat minket a romok közé. A város kissé emlékeztet a törpök bányájára a Wizardry 6-ból, csak itt két kereskedő lelkületet találunk. Bertie-re könnyebb hatni: őt csak a pénz érdekli, ellenben Ratskell mindenféle rejtélyes tulajdonságokat kér számon rajtunk. De egyúttal a rátermettségünket bizonyító megoldást is elárulja: "Ilyen amatőr tolvajok még..." felkiáltással. Végül bejuthatunk a Ratskells Thieves Guild-ba, ahol egész hasznos információkat és tárgyakat lehet beszerezni.

Irány a Funhouse! Ha a diétás italunkat magunkkal hoztuk, akkor itt már minden csapda megoldható a házon belül talált tárgyak segítségével (próbáljunk józanul gondolkodni és a csapdák logikájára rájönni)! A helyi alvilág tanulmányozásával is érdekes perceket tölthetünk, a küldetések teljesítésével ("csak" információkat kérnek tőlünk) hasznos információkat és tárgyakat szerezhetünk. A labirintus végén (a T Rang királynő versikéjének segítségével) megszerezhetjük a Boat Map-et. Ez utal a megoldásra, a Curio Museumban...

Nagy sóhajjal belevethetjük magunkat az északi területek utolsó küldetésébe: Dionysceus felderítésébe. Az első szinten érdemes bevásárolni Almagorténél és kikérdezni a ránk váró próbákról. Az egyes szintek (összesen 7 van) megoldási sémája rendkívül egyszerű: egy aranyszobrot kell egy oltárra helyezni. Így nyílik meg az út a következő szintre. Minden feladat sikeres teljesítése után örömmel tájékoztatnak minket új Dane rangunkról és - természetesen - ehhez méltó támogatást kérnek a templom számára...

A hetedik szinten megidézhetünk egy becsületes kis démont a Book of Immortalsban olvasottak segítségével. Hálából, hogy kiszabadítottuk, nem teljesíti három kívánságunkat, hanem felajánlja társaságát a pokolban. Balga kalandozók bedőlnek az ilyen invitálásoknak, mi inkább egy erős fireshield-del és néhány deep freeze-zel reagáljunk. Az egész hercehurca csak a szarváért ment, ami sajnos rajtunk kívül a Magna Dane-nek is kell (he-he, ez csak bemelegítő volt az igazi csata előtt). A Magna Dane legyőzése után szabad az út az ősöreg ládához, amit már a túloldalról megnézhettünk korábban. Kínlódásunk eredménye a Coil of the Serpent, ami - várakozásunkkal ellentétben - tényleg szükséges lesz a továbbjutáshoz.

Eddig csak sóváran tekintgettünk a tenger felé (bátrabbak megpróbálhattak úszni is, de néhány fulladásos halál után - gondolom - feladták), most fordul a kocka: "tengerre magyar!". Az ezután felfedezendő területek körülbelül akkorák, mint amit eddig bejártunk (NE! NE piszkáld a reset feliratú gombot!), de szerencsére alig van egy-két kisebb (?) labirintus benne.

A tengertől keletre és nyugatra is találhatunk egy-egy ösvényt a rengetegbe. Mindkét helyen gyors szintlépésekre (és

növekvő önbizalmunk elvesztésére) nyílik lehetőség.

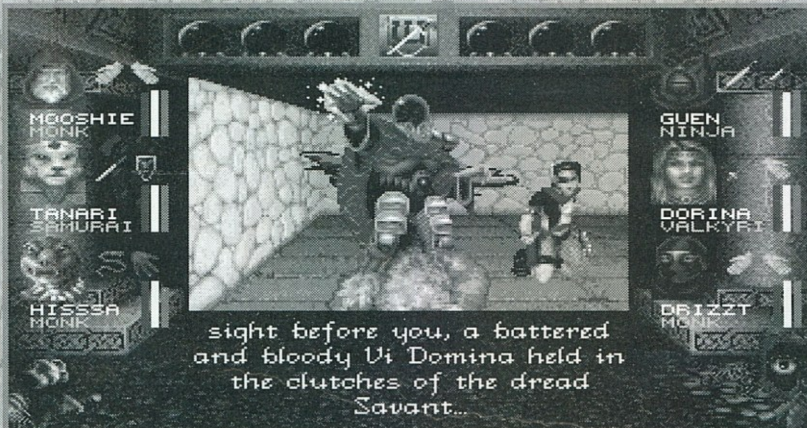
Dél felé egy ködös sziklafalon érdekes feliratot olvashatunk, integessünk bőszen a megfelelő pálcával, s lőn csoda: a barlang feltárul. Néhány apróbb meglepetés vár minket idebent, szóval nem árt, ha kimentjük az állást... Két helyszínt okvetlenül keressünk fel: a sárkányok kincseskamráját (a dragon key miatt), valamint azt a helyet, ahol egy létrát találunk felfelé. Mindenféle gyanakvás alaptalan: ezúttal csodaszép helyre érkezünk - a Wizardry 7 utolsó városába (Nocsak ilyen is van?), City of Sky-ba. Némi nehézséget jelenthet, hogy az egész város üvegből van (térképezésnél ügyeljünk arra, hogy egyes falak csak egy irányból átjárhatók). Különösebb meglepetés nem ér már minket, látogassuk meg a Hall of Preservationt, majd a Storage Facilityt, innen pedig teleportáljunk el a fénykulcsig. Gondolom már mindenkinek megragadta a fantáziáját, hogy új Luke Skywalkert alakíthat a fénykarddal - nosza, rajta.



Végül látogassuk meg a királynőt, vásároljunk be nála, és kérdezzük ki a Great Test-ről. A három feladat teljesítése után eljutunk egy öreg űrhajóhoz. Az első feladat egyszerű: a szobor nevét kell kitalálni (az egyik szobron olvasható volt), a második nehezebb: egy számzáras ajtót kell kinyitni (szégyen gyalázat, ennek a kombinációját nem tudjuk, fel kellett feszítenünk az ajtót), a harmadikban ízelítőt kapunk a még előttünk álló ellenfelekről. Az űrhajót kinyitva (ez is a mindent megváltó kulcsszóra nyílik) megtalálhatjuk a végső kulcs egy darabját.

Az utolsó próba következik: az Isle of Crypts. A bejutás ismét egy pálca segítségével történik, de bent tulajdonképpen semmi bonyolult nincs (csak itt kb. 25 szintet kaptak az embereim), mehetünk előre (már minden nálunk van) egészen a Chamber of Gorrors-ig. Itt 6 különféle ellenfél vár minket: három egyszerűbb és három keményebb - sok sikert hozzájuk (ezek kinyírása nélkül is megcsinálható a játék, de kár itt hagyni őket). Kis intermezzo a key of the radiant sun megszerzése és felhasználása (csak nézzünk jól körül és megtaláljuk, nézzünk körül fent és felhasználhatjuk...) Innen továbbjutni elég nehéz, ti. a megoldás nem logikus: a Gaelin Stone mintázatát kell ellenőriznünk a megfelelő papírdarabbal. Megkapjuk a Key of Skullst és hajrá előre... egy klassz kis térbeli labirintusba. Innen a Crystal Map segítségével juthatunk ki és léphetünk be - egy jó nagy terembe, ami tömve van droidokkal. Járjuk be rendesen, majd bejutnánk az ASTRAL DOMINAE-hez (nagy sóhaj...). Sajnos egyedül ez nem megy, de hiszen már vannak "sneaker" barátaink - hívjunk segítségül egyet...
Innen a cselekmény már lényegében egyvonalú (három kis eltéréssel, háromféle befejezési móddal), tulajdonképpen egy hosszú endsequence. A végére jobb nem is gondolni: to be continued...

A következő tárgyakkal és helyszínekkel nem tudtunk mit kezdeni - örülnénk, ha valaki segítene ezekkel:



- mágnes (lodestone)
- Great Test második ajtajának kódja (Gaelin Stone?)

- nem kaptuk meg az "eagle eye" tulajdonságot

Ennyi volt. Szeretnénk még köszönetet mondani azoknak, akik segítettek ötleteikkel, mikor elakadtunk: Balázs Gábornak, Németh Gábornak és Szentirmai Zsoltnak.

Készítették: Mocsy, Pellus és nem utolsósorban Bear, aki betette ide!

Néhány megjegyzés:

- egyszerre csak egy csoport lény harcolhat mellettünk! Amíg ezek élnek, a megidéző varázslatok biztos nem jönnek be! (Az ellenfelekre ez nem vonatkozik, ők addig idézhetnek lényeket, amíg velük együtt 5 ellenséges csoport nem lesz. Ez a Lord of Dk. Forest-nél volt kellemes, amikor nem jött be a Silence és hamarosan két Godzylli mögül vigyorgott a fickó. A Godzylliket majd onnan megismeritek, hogy a fák derékig érnek nekik, godzyllinek hívják őket és villámgyorsan leverik a partyt...)

- A mi lényeink csak halvány utánzatai az igaziaknak! Tehát senki ne higgye, hogy az általa megidézett Godzyllik a siker legkisebb esélyével vennék fel a harcot a szembenálló igaziakkal. A 60. megidézett talán...

- A karakterünk szintje is beleszól a varázslat erősségébe. Egy 100-as szintű (Half-God) varázsló Nuclear Blast-ja lényegesen nagyobbat üt, mint egy tizes szintű gyakornoké.

- Néha komoly szörnyek ellen is egész primitív varázslatok jönnek be (és csak ezek jönnek be!). A legkeményebbeknek is VAN gyenge pontja, ill. varázslata, csak rá kell jönni melyik...

Acid Bomb	CL	ALC	körönként üt
Acid Splash	1 E	ALC	1/7 HP ppl
Air Pocket	P	MAG, ALC	levegő támadások ellen véd
Anti Magic	1 EG	MAG	varázslókat "butítja"
Armorplate	P	PRI	AC csökkentő
Armor Shield	PM	MAG	/1 AC ppl
Armormelt	1 EG	MAG, PSI	#1 AC ppl az ellenfelen
Asphyxiation	AE	MAG, ALC	lélegző lényeket megfullasztja, DON típusú...
Astral Gate	1E ppl	MAG, PRI	démonok ellen hasznos
Blades	3E#pl	PSI, PRI	2/8 HP ppl
Bless	P	PSI, PRI	AC csökkentő, találatnövelő
Blinding Flash	1E#pl	ALC	időleges vakságot okoz
Blink	C	MAG, PSI	olyasmi mint a rejtőzködés
Charm	1 E, NPC	PSI, ALC, PRI	bénít ill. barátságossá tesz
Chilling Touch	1 E	MAG	1-6 HP ppl
Confusion	1 EG	PSI, ALC	agyromboló (cool!)
Conjuration	P	MAG, PRI	lény segítségül hívása, legjobb: Mynxlynx
Create Life	P	ALC	lény segítségül hívása, legjobb: Godzylli
Crush	1 E	MAG, ALC	max. 200 HP (yikes!)
Cure Disease	PM	PRI, ALC	fertőzés gyógyítása
Cure Lesser...	PM	PSI, ALC, PRI	kisebb problémákra esetleg jó
Cure Paralisys	PM	PSI, ALC, PRI	bénulás gyógyítása
Cure Poison	PM	PRI, ALC	mérgezés gyógyítása
Cure Stone	PM	PRI, ALC	szoborrá vált karakterünk gyógyítása
Dazzling Light	1E#pl	PSI	sokféle agybetegségeket okoz
Deadly Air	AE	ALC	4-16 HP ppl
Deadly Poison	1 E	ALC	3-15 HP ppl # critical poison
Death	1 E	PSI, PRI	kinyírás DON
Death Cloud	CL	ALC	kinyírás DON körönként
Death Wish	AE	PRI	kinyírás DON
Deep Freeze	1 E	MAG	3-30 HP ppl
Detect Secret	C	MAG, PSI	rejtett tárgyak felfedezésére
Direction	P	MAG	iránytű
Dispell Undead	1E#pl	PRI	élőhalottak ellen DON
Divine Trap	O	PSI, PRI	csapda megsejtése ládáknál
Draining Cloud	CL	ALC	gyengíti az ellenfeleket
Enchanted Bl.	P	PRI	találatok esélye nő
Energy Blast	1 E	MAG	1-7 HP ppl
Find Person	C	PSI, PRI	info az NPCk-ről
Fire Ball	3E#pl	MAG	2-10 HP ppl
Fire Bomb	4E#pl	ALC	3-9 HP ppl
Fire Shield	P	MAG	tűzvédelem
Firestorm	CL	MAG	körönként csökkenő erővel üt!
Haste	P	PSI, PRI	gyorsítja a mozgást
Heal Wounds	PM	PSI, ALC, PRI	1-8 HP ppl gyógyítás
Healthfull	P	PRI	mindenkit gyógyít
Hold Monsters	3E#pl	PSI, PRI	ál-paralizálás (de hatékony)
Iceball	4E#pl	MAG	3-12 HP ppl
Ice Shield	P	MAG	jégpajzs
Identify	O	PSI, PRI	tárgyak mágikus tulajdonságait fedi fel (lényre is lehet !)
Illusion	P	PSI	illúziólény segítségül hívása legjobb : Wraith
Itching Skin	2E#pl	ALC	zavarja a támadást,védekezést
Knock Knock	O	MAG, PSI	ajtó vagy láda nyitásához
Levitate	P	MAG	kisebb leesések ellen véd
Lifesteal	1 E	PSI	többszáz HP-t üt az ellenfelen a mienket meg felgyógyítja (5500 HP-t már ütöttem vele)

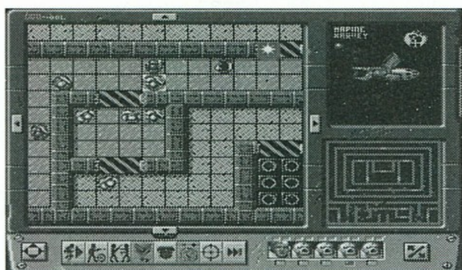
Lightning	3E#pl	PRI	1-10 HP ppl
Locate Object	O	PSI, PRI	a közelben lévő tárgyakat megmutatja
Magic Missile	1 EG	MAG	1-7 HP ppl
Magic Screen	P	MAG	varázslatok ellen (hasznos!)
Make Wounds	1E#pl	PRI	1-7 HP ppl
Mental Attack	1 E	PSI	1-7 HP ppl # insanity
Mind Flay	AE	PSI	4-16 HP ppl # insanity
Mindread	NPC	PSI	agyolvasás
Missile Shield	P	MAG	nyilak elleni védelem
Noxious Fumes	3E#pl	MAG, ALC	1-6 HP ppl # nausea
Nuclear Blast	AE	MAG	5-25 HP ppl (cool!)
Paralyze	1 E	PSI, PRI	bénít
Poison	1 E	ALC	1-5 HP ppl # poison
Poison Gas	CL	ALC	üt # poison
Prismic Miss.	1 EG	MAG	véletlen betegség (cool!)
Psionic Blast	3E#pl	PSI	1-7 HP ppl # insanity
Psionic Fire	2E#pl	PSI	1-8 HP ppl
Purify Air	P	PRI, ALC	"cloud" varázslatok ellen
Recharge	O	MAG, PRI	pl. amulettek feltöltésére
Remove Curse	PM	PRI	átok eltávolítása a karakterről (az elátkozott tárgy így levehető!)
Restfull	P	PRI	összes karakter staminája nő
Resurrection	PM	MAG, PSI, PRI	felélesztés (ha bejön)
Sane Mind	PM	PSI, PRI	agytámadások gyógyítása
Shrill Sound	1 EG	MAG, PSI	1-5 HP ppl
Silence	3E#pl	PSI, PRI	varázslókat elhallgattát
Sleep	3E#pl	MAG, PSI, ALC	altat(hat)
Slow	3E#pl	PSI, PRI	ellenfeleket lelassítja
Spooks	AE	MAG, PSI	megijeszt
Stamina	PM	PSI, ALC, PRI	stamina növelő (úszásnál!)
Stink Bomb	3 E	MAG, ALC	1-6 HP # nausea
Superman	PM	PRI	az eredmény megéri... (sajnos csak egy csatára)
Terror	1 EG	MAG, PSI	megijeszt
Toxic Vapors	CL	ALC	2-6 HP ppl körönként
Watchbells	P	MAG, PSI	felébreszt(het)
Weaken	3E#pl	MAG, PSI	gyengít
Web	1 E	MAG, PRI	behálóz (lebénít)
Whipping Rocks	1 EG	MAG, ALC	1-6 HP ppl
Whirlwind	3E#pl	PRI	1-7 HP ppl
Wizards Eye	C	MAG, PSI	térkép (minek?)
Word of Death	AE	PRI	???
Zap Undead	1 E	MAG	dispell max. 1000 HP-ig

Rövidítések:
E = Enemy
O = Object
EG = Enemy Group
AE = All Enemy
C = caster
CL = CLoud
PM = Party Member
P = Party
NPC = Non Player Character
(p)pl = (per) power level
HP = hit points
AC = Armor Class
DON = Double Or Nothing (ha nem hat, a lényen nem üt semmit!)

Space Crusade

The Voyage Beyond

A papír GURU legelső számában olvashattunk először a Gremlin nagyszerű programjáról. Azóta sem került a program a szemeteskosárba, sőt megjelent az első mission disk is a játékhoz. A lemez 10 új küldetést tartalmaz, de szerencsére nem csak simán a küldetések száma vál-



tozott meg, hanem érdekes újítások is megjelentek a játékban. Lássunk mik is ezek:

Új ellenségek:

- Space Ogres

A Gretchins leváltására készült. Két fegyverrel rendelkezik és négy kockát tud egyszerre lépni. Felváltva tüzel a két fegyverével, melyek egy nehéz-, és egy könnyűfegyver. A közeli harcban pedig két nehézfegyverrel harcol. Legyőzéséért 10 pontot kaphatunk.

- Új Dreadnought

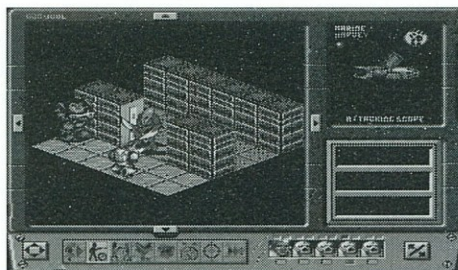
A régi Dreadnought-ot váltotta fel a Mark VII modell, mely rendelkezik a régi modell minden fegyverével. Újításként egy gránátvetőt kapott, mely 4 különböző célra tud gránátot lőni. Hat kockát tud mozogni. Legyőzéséért 10 pontot kaphatunk a szokásos Dreadnought pontokon kívül.

- Vilous Parasites

A padlón lévő lyukakban tanyáznak (a tengerészek nem lépnek bele a lyukakba). A parazita elkapja a tengerészeket és berángatja őket a lyukba, ha mellette lévő kockán állunk. Ha el akarjuk kerülni ezt, akkor kettőt bele kell lőnünk a kis aranyosba. Ha ezt jól csináltuk, akkor a parazita visszahúzódik a lyukba, és szabaddá válik az út. Ha mégis elkap minket, akkor egy másik lyukból csak a csontvázunkat látjuk viszont. Sajnos a parazitát nem lehet megölni.

- Soulsucker Queen avagy The Mothersucker

Kis aranyos mérget köpő ellenség. A szörny minden irányba tud köpködni, mely köpése egy Heavy Bolterrel ér fel. A szörny egy farokkal is rendelkezik, mellyel a mögötte lévő tengerészeket agyabugyálja el. A szörny az előtte állókat, a karmaival és a fogazatával támadja. A szörny nem tud mozogni.



Új fegyverek a játékban:

- New Commander Weapon

A Commander eddig Chain Sword-dal és a Power Glove-val rendelkezett. A módosítások szerint Chain Sword lecserélődött a Power Glove-ra. A fegyverrel át lehet lőni a fal résein, és ráadásul átlósan is lehet tüzelni vele.

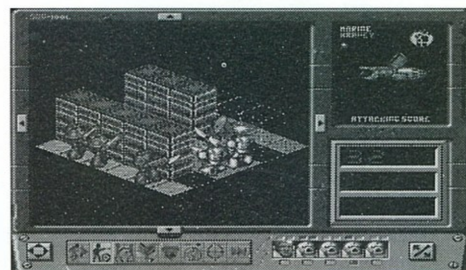
- New Marine Weapon

Az Assault Cannon-t leváltotta a Flamer. A Flamer egy rövid hatótávolságú fegyver, de ugyanakkor nagyon széles ívben hatásos.

Új rangok:

Három új rang jelent meg a játékban, mely rangok mást és mást biztosítanak nekünk. Akkor kapunk új rangot, ha három küldetést teljesítünk. Íme az új rangok:

Rear Admiral: +1 fő jelenik meg az indu-



ló helyen, ha meghal a csapatunkból egy emberünk. A megjelenő ember ugyanazzal a fegyverekkel jelenik meg, mint a halott bajtársa.

Admiral: Ugyanaz, mint az előző csak 2 emberrel.

Fleet Admiral: Szintén ugyanaz, csak 3 emberrel.

A küldetésekért a következő pontszámokat kaphatjuk:
1-5: 100 pont a győzelemért
6-10: 150 pont a győzelemért

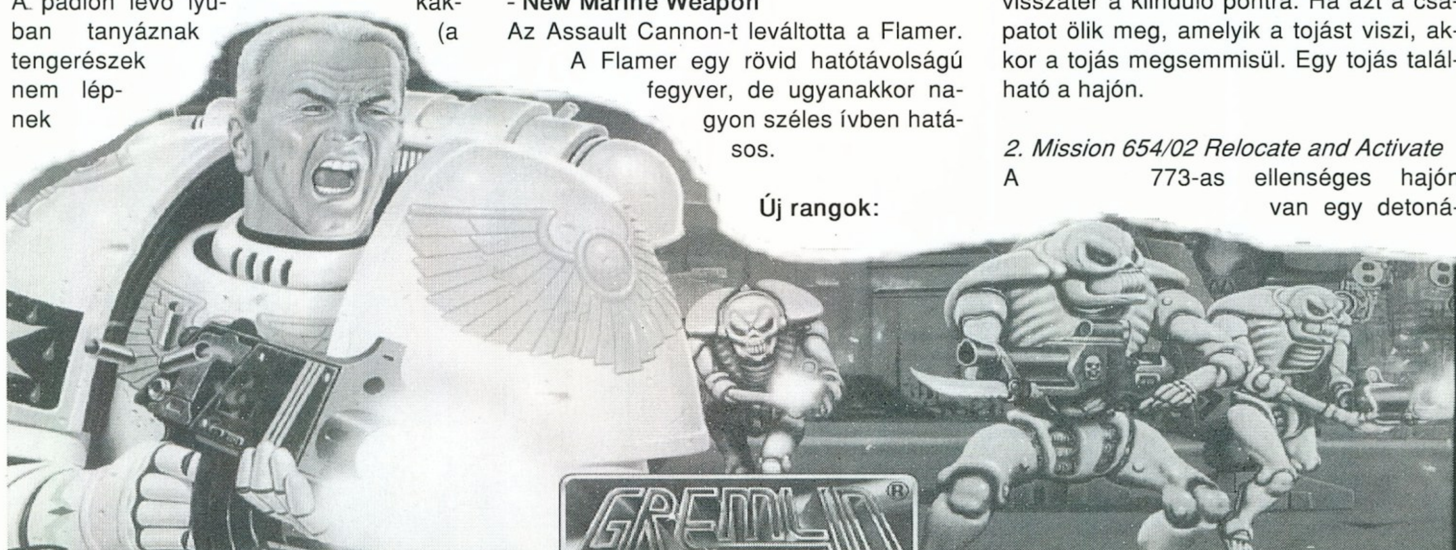
Most pedig lássuk a 10 új küldetést dióhéjban:

1. Mission 654/01 Locate and Retreive

A 333-as Alien hajóba kell bemennünk és elhoznunk egy Soulsucker tojást az Imperial Military Laboratories számára. Ha két csapat megsemmisül, akkor az első team visszatér a kiinduló pontra. Ha azt a csapatot ölik meg, amelyik a tojást viszi, akkor a tojás megsemmisül. Egy tojás található a hajón.

2. Mission 654/02 Relocate and Activate

A 773-as ellenséges hajón van egy detoná-



tor, melyet az előző sikertelen kísérlet során hagytak ott a tengerészek. Meg kell találnunk a detonátort, és le kell dobni a raktárban. Ezután 15 forduló alatt evakuálni kell a hajót, mielőtt felrobban. Ha az a csapat meghal, amelyik a detonátort vitte, akkor ott marad a detonátor.

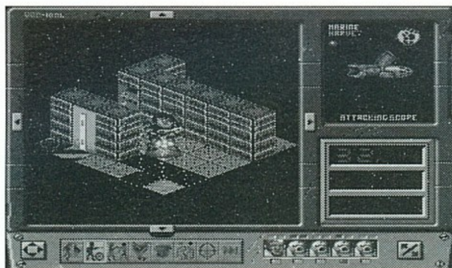
3. Mission 654/03 Locate and Launch
Az idegenek találtak egy életmentő kabint, benne egy hibernált admirálissal. Feladatunk megtalálni a kabint, és aktiválni a gombot, mely kiemeli az ellenséges űrhajóból. A hajón rengeteg Vilous parasite található, melyek szép lassan járatokat építenek az egész hajóban.

4. Mission 654/04 Sabotage
Az idegenek áttörték a hajó biztonsági navigációs rendszerét. Meg kell akadályoznunk, hogy a hajó becsapódjon az Apex 7 kolóniába. 5 terminál található a hajón, különböző szektorokban, ezeket kell megsemmisíteni.

5. Mission 654/05 Recover and Return
Négy gonosz tolvaj Traygay 9 hercegének rendkívül értékes Astral ékkövével lelépett. Találd meg az ékkövet és térj vissza vele.

6. Mission 654/06 Hunt and Disable
Keresd meg és semmisítsd meg az M.S.D. robotot, mely éppen visszatért a mi parancsnoki hajónkról a kémútjáról. Fontos adatok jutottak a robot birtokába, a hajónk fegyverrendszeréről és védelméről. Három lövéssel kell megsemmisítened, mielőtt átadná az információkat a hajó központi computerének.

7. Mission 654/07 Retrieve and Return
A Kronag 15 bolygó haldokló millióinak



kell megszereznünk az életben maradáshoz szükséges gyógyszert, egy folyamatosan szivárgó idegen hajóról. A korlátozott idő miatt a teleportok nagy segítséget nyújtanak a feladathoz. Ha a cél teleporton is áll valaki, akkor nem sikerülhet a teleportáció.

8. Mission 654/08 Seek and Destroy
A birodalmi kémek elfogtak egy idegen üzenetet, mely megadja az új és halálos Dreadnought Mark VII tartózkodási helyét. Keresd meg és semmisítsd meg.

9. Mission 654/09 Exterminate
Egy üzenetet kapsz, mely azt közli, hogy az 488-as Alien hajón található egy Soulsucker anya, másnéven egy Mothersucker. Kapd el a bestiát. Vigyázz nagyon, mert háromféle képpen támadhat rád, és persze rettenetesen veszélyes.

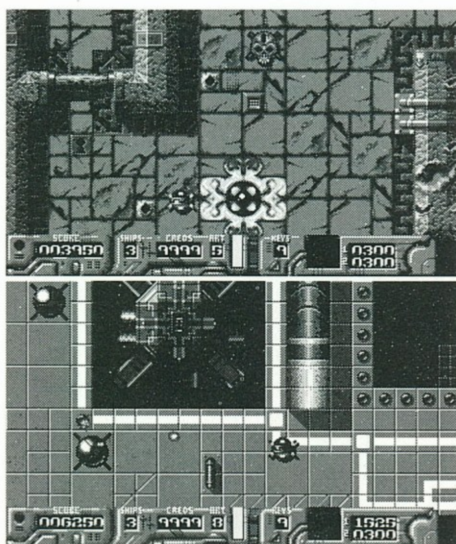
10. Mission 654/10 Assassinate
Birodalmi kémek megszerezték az információt, hogy 5552-es idegen hajón haditanácsot tartanak az 5 ellenséges klán vezetői. Ha sikerül megegyezniük és egyesíteni erőiket, akkor a birodalom veszélybe kerül. Feladatod az, hogy orvul gyilkold meg a vezetőket.

Ha ezeket a feladatokat sikerül megoldanunk, akkor elmondhatjuk magunkról, hogy nagyon tudunk, ugyanis tapasztalt Space Crusase játékosoknak is komoly nehézségeket okozott a játék. Nagyszerű újítás az is, hogy a játék közben zenét is hallgathatunk. Nagyon nehéz a játék, és garantáltan hosszú órákat tölthetünk el a monitor előtt úgy, hogy teljesen megfeledkezünk a külvilágról.

Bear™

GALACTIC WARRIOR RATS

Vannak olyan játékok, melyekről nem érdemes hosszabb lélegzetű írásokat leközölni, azonban érdemes megemlékezni róluk mert jó időtöltést ígérnek mindenkinek. Ez a kis program a lövöldözős kategóriát gyarapítja. Főhőseinket Darwint, Newtont és Einsteint a három űrpatkányt kell irányítanunk a játék 6 pályáján. Rengeteg ártó dolog kerül az utunkba, de szerencsére nem vagyunk védetlenek az ellenségekkel szemben, mert felfegyverezhetjük hajóinkat. A pályák elején és a pályákon található terminálokba belépve, különböző dolgokat vásárolhatunk a hajóinkra. Ezek a következők lehetnek:



Coolant level 1-4: hűtőfolyadék a fegyverekhez

Energy refill 1-3: energia utántöltő

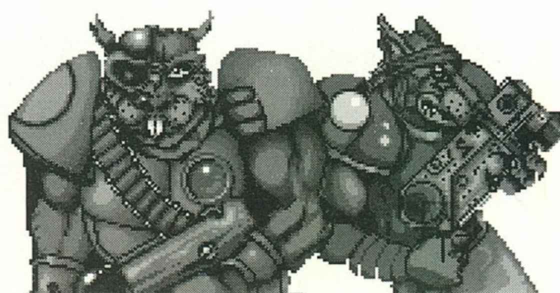
Battery power 1-4: fegyvereink lőszerezettsége

Orbits: 4 kis kiegészítő védőgolyó használata

Weapon: rengeteg fegyver van a játékban, következzék róluk egy gyors felsorolás: Auto Shotgun, Rictus Projector, Laze Thrower, Shuriken Bolter, Bi Lancer, Plasma Ball, Gauss Gun, Wolverine Rail Gun, Hellfire Bunner, Sphagnum Cannon, Quad Gun, Rail Blaster, Backfire Cannon, Particle Lance, Bomb Hurler, Thunderhead Blitz Cannon valamint két kiegészítő fegyver: Bullet Scrambler és Smart Bomb.

A pályákon ki kell írtanunk a felbukkanó ellenségeket úgy, hogy lehetőleg mi ne kerüljünk az örök vadászmezőkre. Egy kis időtöltést mindenesetre megér ez a program.

Bear™

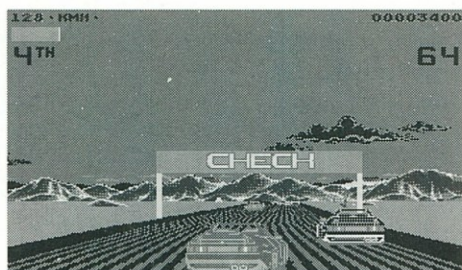


CONSTRUCTOR RECS & LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE

A GURU 92/5. számában írtunk a Gremlin nagyszerű programjáról a Lotus III-ról. Nos az eltelt idő alatt sem érkezett újabb autós program, mely legyőzhette volna ezt a programot. Úgy gondoltuk, hogy érdeklődésre tarthat számot a következő kis cikk, mely a Lotus III pályaszerkesztő részével, a RECS-sel foglalkozik.
A RECS-ben egy kódot kapunk ha beállítjuk a pályát, mely kód felépítése a következő:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 - XX

0 - Meghatározza, hogy a Rally, vagy a Circuit üzemmód él
1 - Curves - kanyarok előfordulásának gyakorisága
2 - Sharpness - kanyarok élességének szabályozása
3 - Lenght - pályák hosszának beállítása
4 - Hills - hegyek előfordulásának gyakorisága
5 - Stepness - hegyek meredeksége
6 - Scenery - a pálya kinézetére van hatással
7 - Scatter - tereptárgyak számára van hatással
8 - Obstacles - pályán lévő akadályok száma
XX - Nehézségi szint. Mennyire agresszívek és intelligensek az ellenfelek. Minél nagyobb a szám, annál nehezebb dolgunk lesz.



A kilenc lehetséges helyre a következő százalékérték szerint meghatározott betűkódot lehet beírni:

0% X	20% Q	40% Z	56% L	76% U
4% R	24% M	44% O	60% D	80% T
96% H	8% W	28% Y	48% G	64% F
84% E	100% K	12% P	32% N	50%
68% B	88% C	16% U	36% S	52% I
72% J	92% A			

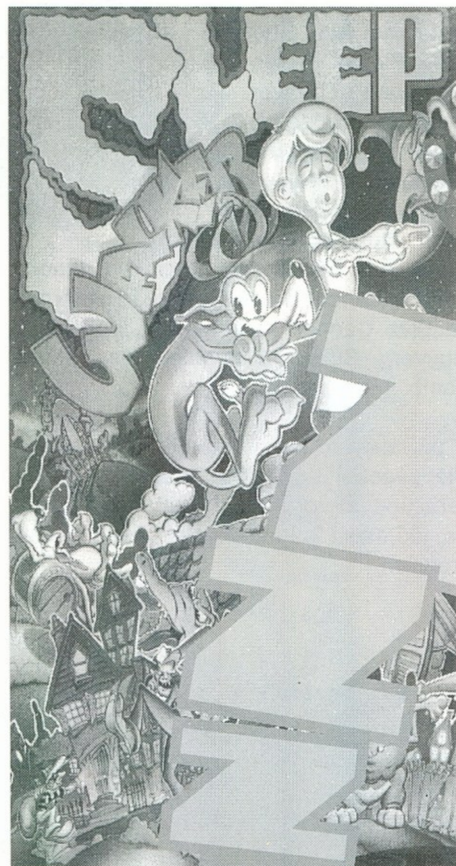
A 0-ás helyen a kívánt pályát tudjuk beállítani a következő táblázat alapján:

BACKGROUND	CIRCUIT	RALLY
MARSH	R	X
FUTURE	P	W
NIGHT	Q	V
LAKES	Y	M
MOUNTAINS	S	N
SNOW	O	Z
ROADWORKS	I	G
STORM	D	L
DESERT	B	F
FOG	U	J
CITY	E	T
WINDY	A	C
COUNTRY	K	H

Remélem a Lotus III szerelmeseinek egy kis segítséget tudtam nyújtani evvel az apróssággal. Búcsúzóul még egy érdekesség a programmal kapcsolatban. Próbáljuk ki, hogy a pályakód helyére a következőt írjuk be: *CU AMIGA*. Ennek hatására egy kis lövöldözős játék indul el. Jó szórakozást!

Bear™





Boing és Bingo! Ismét egy mászkálós játék, és ismét a nagy Ocean kiadásában. A cég már annyi mászkálós játékot adott ki, hogy megérdemelten viselik a nevet: a játékaikkal akár egy óceánt is be lehetne rekeszteni. Így hatalmas ásítással fogadtam a Sleepwalker (alvajáró) c. programot, amire túl sok jó jelzőt nem ragaszthatok, de rosszat sem. A játék egy előnye a humor, ezért neves angol humoristák is támogatják. A játékban Ralph-ot, a kutyát kell irányítanunk, hogy az alvajáró gazdiját (Lee-t) megmenthesse a vízbefúlástól, a vacsorává válástól stb. Lee-nek felébrednie sem szabad, hisz ha az alvajárók nem az ágyban ébrednek, az szívrohamhoz vezethet. A kutyussal futhatunk, ugorhatunk, "hidat" létesíthetünk stb. A gazdit megillethetjük a hátsó fertályán, s így felrúghatjuk a gazdi halállal kötött szerződését. Speciális tulajdonságokkal ruházhatjuk fel főhős kutyánkat (azon a speciális képességén kívül, hogy a kocsik laposra gázolhatják mindenféle következmény nélkül: *vörös lufi* - extra élet, *fingópárna* - sérthetetlenség egy ideig, *álszakáll* - álfalakat mutatja meg, *füldugó* - Lee mélyebb álomba merül, *sisak* - teljes térkép, *sütemény* - hidat épít a vizen. A BONUS betűket összegyűjtve, bejuthatunk a bónuszszintre, ahol vörös léggömböket kell összegyűjtögetnünk - 20 db = egy extra élet. Egyéb tárgyakkal is manipulálhatunk, értelmes szavakat kell kiraknunk, pl: lamp + postbox - box = lamp post. Egyetlen tipp azoknak, akik belekezdenek: bizonyos helyeken otthagyhatjuk Lee-t két fal között, így Ralph előremehet megcsinálni a pálya egy részét. A bejárt területekről M-mel kérhetünk térképet. Jó alvajárogatást!

Masell

THE CHAOS ENGINE



Játszottál már egy igazi lövöldözős játékkal? Ahol minden úgy néz ki, mint ahogy azt elvárhatja az ember? Amelyben a hanghatások és a grafikák teljesen elfelejteti veled a külvilágot? Ahol hat hőssel lövöldözheted végig a világ minden táját?

Nos ha nem, akkor itt az ideje, hogy beszerezd magadnak a Chaos Engin-t, mely magával ragadja a kicsiket s a nagyokat egyaránt. Elérkezett a nagy pillanat! Igen, játszhatunk az év lövöldözős játékával.
Ennyi dicséret után remélem mindenkiben felkeltettem a kíváncsiságot a program iránt. A játékban 4 világ 4-4 pályáján kell végigküzdenünk magunkat. Minden pálya más és más szörnyeket, megoldandó feladatokat és természetesen extra dolgokat tartalmaz. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a lehetséges hat karakter közül kivel akarunk kezdeni (egy játékos esetén is kiválaszthatjuk, hogy ki legyen a társunk). A következő úriemberek közül választhatunk:

Mercenary - Minden tulajdonságában kiváló harcos, de egy kicsit vad. Legjobban a megszerzett fegyverekkel szeret gyakorolni.
Brigand - Karakterisztikus jellem, a banditák torkát is hamar elvágja.
Gentleman - Szikár és okos karakter. Mozgékony fickó, még az árnyékát is lehagyja. Amit nem ér el az erejével, azt a eszével pótolja.
Navvie - A legerősebb a hat karakter közül. A legerősebb nehézfegyverekkel rendelkező jó harcos. Szintén ő rendelkezik néhány speciális dologgal, melyek megsemmisítő erejűek.
Thug - Karakterisztikájában követi az előző karaktert. Egy kicsit buta, de nagyon erős.
Preacher - A legokosabb karakter a hat közül és ráadásul isten is az ő oldalán áll.
Karaktereink jellemzői eltérnek egymástól, ezért érdemes kipróbálni mindegyiket, mert érdekes különbségeket tapasztalhatunk közöttük. Érdemes azt is megfontolni, hogy kit választunk társnak, mert nem mindegy, hogy miként segít minket a küzdelemben. A pályákon extra fegyvereket, hasznos dolgokat (pl. térkép) találhatunk. Ezeket a pályák között időnként előforduló shopban lehet érvényesíteni. Egyébként itt a megfelelő ellenszolgáltatásért fejleszthetjük karakterünk tulajdonságait (Skill, Health, Speed, Wisdom). Gyakoroltathatjuk is őket, valamint a fegyverek erejét is növelhetjük (weapon power up). Ha fogytán lennének életeink, akkor vásárolhatunk magunknak egy keveset.

A pályákon minden lelőtt ellenségért pénz kapunk, sőt néhol egész pénzmezőket lelhetünk. Különböző aktiváló, deaktiváló, nyitó, csukó, reteszelő, bezáródó, elforgatható, szétlőhető (stb.) tárgyakkal találkozhatunk a pályákon, és garantálom, hogy ahogy előrehaladunk a küldetések során, úgy nehezedik a lövöldözős játék logikai része is. Néhány apró grafikai elem nagyon látványossá teszi a játékot, mely meglepő módon csak 16 szint használ (hiába a Bitmap Brothers mindig is tudott). Egyébként örökélet nélkül szinte lehetetlennek látszik a dolog. Akik elakadtak valahol, azoknak íme 3 pályakód (egy kicsit fel van tuningolva a karakterünk):

World 2 Level 1 - 3QPFDDPYWBCM
World 3 Level 1 - 6YG0#1SV98HC
World 4 Level 1 - W874W6ZWXBSD

Bear












ZOOL

Mit játsszunk, hogy játszuk? A nagyító alatt: Zool

A GURU 92/5 számában Lily már ismertette az azóta hatalmas népszerűségre szert tett ZOOL c. játékot, amit a Gremlin Graphics forgalmaz. A játék második része is készül, sőt azóta már elkezdték a coin-op (pénzbedobós automata) gépek gyártását is. A Zool egy ún. platform "mászkálós - ugrálós" játék, amelynek vonzereje a gyorsasága, plusz az aranyos grafikája. Hat világot kell végigjárnunk, a mind a hatban három szintet, hogy eljuthassunk a pályavégi gonosz szörnyekhez (End-Level Boss), és móresre taníthassuk őket. Álljon hát itt mind a hat világ leírása, kitérve a problémás részekre!

SWEET WORLD

1.1
Zool repülő-pörgő támadásával megsemmisíthetjük a nyalókákat, hogy extra bónuszhoz juthassunk. Az első jobb oldali fal a második kezdési helynél áttörhető ököllel, így szuper bónuszhoz juthatunk. A második kezdőhely fölött van egy vertikálisan mozgó lift, ugorjunk rá, hogy extra életet vehessünk fel.

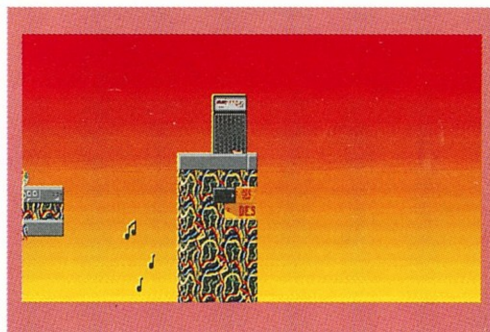
1.2
Ez a szint elég egyszerű, végy fel egy pajzsot, és olyan gyorsan mozogj a kijárat felé, ahogy csak tudsz. Vigyázz a tüskés aljzatú szörnyekkel.

1.3
Találsz egy csomó dobozt, amire HIT van ráírva. Az első és harmadik dobozt üsd meg bónuszért. Két módszer van, hogy a szintvégi szörnyecskét leverd: állj a képernyő bal oldalára, ugrálj felfelé vízszintesen, úgy hogy elkerüld a feléd repülő bombákat, míg lövöd az ellenfeledet, amilyen gyorsan csak tudod. A másik út az, hogy engeded az idődet lefutni 50 másodpercig, amikor a kezdésnél az első jobb kézre eső fal áttörhető lesz, így bejuthatsz egy titkos szobába, ahol csomó bonuszt, extra időt, két extra életet és egy másik kijáratot találsz.

MUSIC WORLD

2.1
Keresd a kis távirányítókat, mivel azok a music world új kezdőpontjait határozzák meg (elhalálozás esetén nem kell elölről kezdeni az egészet). Ugró- pörgő támadással vonhatjuk ki a hangfalakat a forgalomból bónuszokért.
Ugorj bele a harangba, amit pajzsként használhatsz - ha a lövést megnyomod, Zool bácsi széttöri a harangot belülről.
Rejtett szint... Az első kiindulási pont fölött (kb. egy képernyővel) van a láthatatlan bejárat az első lövöldözős pályához.
Rejtett szint... Az első zongora, amivel találkozol nem csinál semmit, viszont ha eljátszod a Harmadik Típusú Találkozások dallamát, bejutsz a második lövöldözős részbe. Azok, akik nem tudják miről van szó, használják a szürke, fehér, fekete, piros, zöld hangjegyeket ebben a sorrendben.

2.2
Nagyon fontos, hogy megtanuld a zongorát használni, fordíts rá időt és gyakorold a megfelelő hangjegyek eltalálását. Ha hibázol, ugorj le a zongoráról, menj távolabb egy kicsit, majd térj vissza és kezd elölről az egészet.
Az első zongorán a barna, sárga, piros, narancssárga és zöld hangjegyeket kell használni. Így egy nagyobb hangjegy keletkezik a zongora felett, amire rá is ugorhatunk- ami eljuttat minket egy titkos szobába, ahol új hangjegyeket is találunk. Az



előző zongorán üssük le a következő hangjegyeket: barna, narancssárga, zöld, sötétkék - extra élet lesz a jutalmunk. A következő zongora (a szint végén) a következő hangjegyeket várja tőlünk: piros, sárga, világoskék, sötétkék. Egy másik óriáshangjegy jelenik meg, ami elvisz a kijárathoz.



2.3
Próbálj meg minél gyorsabban végigmenni a pályán, mivel nincs túl sok időd. A sok futás közben Zool a csúszós rugását alkalmazhatja, hogy megölje a rossz fiúkat.

A főszörny leöléséhez a gitár szemébe kell lőni, amíg a szeme nyitva van. A képernyő bal szélén állva kerüljük el az energiakisüléseket, és semmisítsük meg a felénk lőtt gyümölcsöket.

FRUIT WORLD

3.1
A banánok határozzák meg az új kezdőpontokat. A retkeket kihúzogatva a földből és a sárgarépák tetejének levagdosásával extra bónuszokat kaphatunk. Leeső narancsok megsemmisítésével energiánkat tölthetjük fel. A szint tetején végighaladva kapsz extra életet. Ha megtaláltad a kijáratot, de nincs elég bónuszod, hogy kijuss, visszafelé és keress egy új utat.

3.2
Üsd át az első jobb oldali falat, sok bónuszért. A konzervek tetején ugrálva sok bónuszt, sőt extra életet is kaphatunk. Egy V alakú lyukban a bal oldali fal is sok extrát rejt.

3.3
Üsd át az első jobb oldali alacsony falat sok bónuszért. A következő nagy falat (a fa mellett) bal oldalról megütve is kapunk jutalmat. Továbbhaladva gyümölcskonzervek tetején érdemes ugrálnunk, ezek után eljutunk a nagyfőnökhöz. Megöléséhez lőjünk bele az ébresztőórába, így felébred egy banán. Miközben támadnak a képernyő bal oldalán, manőverezzünk, a banánra tüzelve. Halálunk esetén (ez egy nagy valószínűségű esemény) az utolsó kezdőhelyről rohanjunk jobbra, folyamatosan tüzelve. Az ébresztőóta elpusztíthatatlan ellenfél, a banán halála után is veszélyt jelent ránk nézve!

TOOL WORLD

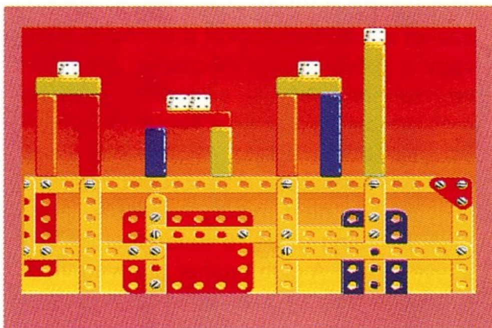
4.1
A kezdőpontokat a szöges fák felvevésével határozhatjuk meg. Rejtett szint... A kezdéstől jobbra egy fapallóra érkezünk, amelynek a tetejéről ugorjunk el balra, minél távolabbra, így eljutunk a harmadik shot'em up részhez.

4.2
Könnyen kihagyhatunk sok bónuszt, így nagyon figyeljünk oda, hogy mindent felvegyünk.

4.3
Valószínűleg ez a pálya az egyik legnehezebb a játékban. A legjobb lehetőségünk a továbbjutásra, ha a pálya első részet teljesen átkutatod bónuszokért, mivel az extrák egyre ritkulnak a pálya vége felé. Mikor találkozol a főnökkel, gyorsan lőj a szemeibe, mivel a sebesség nagyon fontos ezen a pályán. Egy kevés idő után egy fúró jön elő a talajból, és sebzi Zoolt. Ha nagyon sok energiád van, érdemes lehet a fúrónak is bevinni egy-két ütést vagy lövést.

TOY WORLD

5.1



A szinten a HIT jelek az újrakezdés pontjait mutatják. Vigyázz az alacsonyan szálló felhőkkel és a tankokkal, amelyek lőnek rád amint meglátnak. A pályán csak a vörös és zöld kockákon állhatsz meg! Rejtett szint... Menj jobbra, míg egy nagy bónusz-pandához nem érsz. Ugorj a bal kézre eső kék téglára, ezen túl balra ugorva bejutsz a negyedik, s egyben utolsó lövöldözős részbe.

5.2
Nagyon hasonlít az első szintre, de légy óvatos, és használd ki az újrakezdési lehetőségeket - így ez egy könnyű szint lehet.

5.3
Ne ess bele minden lyukba, mivel könnyen lehet, hogy tüskézett az aljuk. Egy ponton hasonló lyukakhoz jutsz, ess bele a hatodikba, hogy továbbjuss. A Robot Robi megöléséhez lőj a fejébe, de vigyázz, mert ha kinyitja a mellkasát, akkor visszalő.

FAIR WORLD

6.1
Az újrakezdési pontok olyanok, mint az első pályán láthattad. Engedd, hogy a kalapácsszörnyek a harang-gép alját megüssék, így ha jó helyre állsz, ZOOL hamarosan feljebb és feljebb jut.

6.2
Ha zsákutcába jutsz, maradj még itt egy kicsit, mert egy idő múlva egy léggömb jön érted, hogy elvigyen. Ha nem látod, hogy hova ugorj, ugorj el a tégla széléről, hátha éppen nem láthatod a célod...

6.3
Ha nem tudod elérni a bónuszt, keress egy léggömböt, ami felvisz. Hogy végigjátszd a ZOOL automatát, indítsd be a gépet, és ugrálj a piros gombon. Amikor egy akadály jelenik meg, sétálj át a fehér gombra, hogy átugord, majd vissza a piros gombhoz! Ha végigjátszottad, kapsz három extra életet. A végső főnök kinyírásához, lőj a gonosz bohóc középső óriásszemébe úgy, hogy az első téglán állsz, és guggolsz.

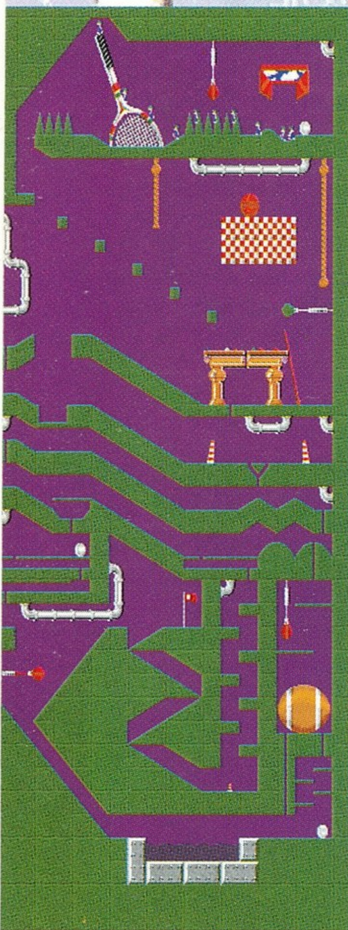
Masell



Lemmings 2

A Lemming sziget zöld ligeteit bearanyozta a nap sugara. Minden békés volt és nyugodt. Ám egy napon gonosz sötétség borította be az eget. A mágikus Talizmán újraegyesítése nélkül, a tizenkét lemmingtörzs népe elvész örökre. Az egyetlen megoldás a sziget evakuálása, a kijelölt vezető Te vagy!

A GURU előző számában már olvashattatok erről a fantasztikus játékról, de úgy gondoltuk, némi kiegészítő információ nem árthat senkinek. A játék célja a Talizmán egyesítése, a tizenkét törzs lehetőleg teljes létszámú megmentése. Minden népcsoportot tíz pályán kell átvezetnünk, hogy megkapjuk a varázstárgy egy-egy darabkáját. Attól függően, hogy hány lemminget mentettünk meg, arany /csak 100% esetén!/, ezüst vagy bronz töredéket illeszthetünk a helyére. Természetesen a lehetetlennek tűnő 100 % sok türelemmel, idővel, kávéval vagy egy doboz nyugtatóval elérhető. A felsorolásból kitűnik, hogy nem csak a logikai megoldóképességünket teszi próbára a játék, sokszor szükség lesz az ügyességünkre, a pontos időzítésre is. Ez jóval egyszerűbben megoldható, ha a játékot nem csupán az egérrel irányítjuk, hanem felhasználjuk a gyorsváltások lehetőségét a billentyűzeten. Az F1-F8 segíti az aktuális lemmingtípusok kiválasztását, P - pillanat állj, RETURN - gyorsítás be/ki, SPACE - fun. A fun egy szuper újdonság a játékban, és kulcsfontosságú néhány lemmingtípus irányításához, sőt néha a pályán lévő tereptárgyakat is mozgásba hozhatjuk vele. A ventillátor-ikon kiválasztásával /vagy SPACE/ aktiválható, és a bal gombot nyomva tartva pörgethetjük fel a forgását.



A következő típusok irányíthatók vele: balooner, magic carpet, jet pack, twister, surfer, parachuter, hang glider és icarus wings. A Super Lem-et viszont nem lehet irányítani vele, pedig ez egy nagyon hasznos hős. A trükkje: a Super Lem a levegőbe emelkedik és követi a kurzort. Ha odaér vagy felszínbe ütközik, visszaváltozik normál lemminggé. Az egyetlen hátránya, hogy nagy tömegben nem képes felszállni a lökdösődés miatt. Még néhány kiegészítés a lemmingtípusokhoz. Nem árt pl. ha tudod melyek a tartós skillek, ezeket a tulajdonságokat a lemming élete vagy a pálya végéig megtartja: parachuter, runner, skater, swimmer, climber, rock climber, slimer és a floater. A futó jóval gyorsabban halad a többieknél és a lendületénél fogva messzebbre is ugrik /vigyázz, ez nem mindig hasznos/. A jet pack lemming csak 10 másodpercig van a levegőben. A club basher utat vág vízszintes irányba. A filler /zöld lötyi/ a talaj alakját követő, "megtámaszkodva" megszilárduló anyagot önt a talajra. A glue pourer hasonlít hozzá, de a cement megáll ha mélyedésbe ér, míg a ragasztó csak akkor, ha eléri a legalsó pontot. A roller lemming nagy előnye, hogy átgurul a kisebb hézagokon. A rock climber nem csak a függőleges falakon, hanem a mennyezeten is képes felmászni, 45 fokos emelkedésig. A diver speciális úszó lemming, mert magas szikláról leugorva is képes a vízbe vetni magát. A skimmer jópofa kis fickó, a levegőbe ugrik és megpróbál megkapaszkodni a plafonban. A falakon lecsúszik, tehát nem zuhan. Mikor talajhoz ér egy másodpercre megáll, ekkor változtatható. A slider szintén leereszkedik a függőleges falakon, amikor leér, pont ellentétes irányba fog fordulni, mint amerre eddig nézett. Egy másodpercig függeszkedik, lehetőséget adva másik skill választására. A booter /mágneses cipőkkel/ csak akkor váltható, ha nem falon vagy mennyezeten lépdel. A pole vaulter rövid futás után repíti magát a levegőbe, ezért ha a rúd bármibe beleütközik /pl. egy másik lemmingbe/, akkor elesik. A többi típus a Guru előző számában megtalálható.

A pályák teljesítéséhez. A legfontosabb: eleinte lehetetlennek tűnt, de valóban meg lehet csinálni minden pályát 100 %-ban. Legyen a mottónk: **nincs lehetetlen**! A rendelkezésre álló lemmingtípusok egy része sokszor csak csalinak van. A későbbi pályákon viszont hasznos megnézni a rendelkezésre álló időt. Egy pályának több megoldása is van, de tapasztalataim szerint csak egy ad lehetőséget az arany medál megszerzésére. Sajnos az, hogy tudod a megoldást, még nem elég. Meg is kell csinálni, pontos időzítéssel, egyszerre több lemminget irányítva. Még egyszer ajánlanám a billentyűzet kiegészítő használatát. A program hipermegagigasuperb, tüneményes grafikai humorral, effektekkel és 15 új zenével. Meglátszik rajta, hogy több mint húsz ember dolgozott rajta. Kihagyni veszélyes és tilos! Búcsúzóul idéznék J. R. R. Tolemming, a legendás lemming bárd tollából, aki már a múltban megírta a jövőt, azaz a jelent.



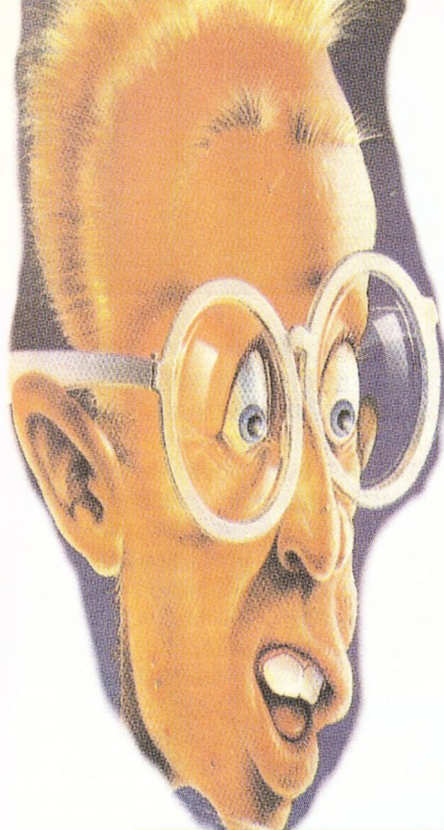
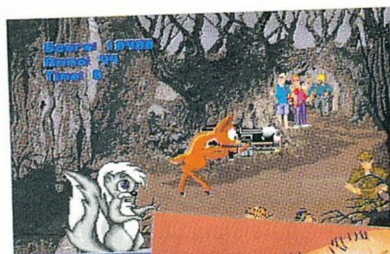
One Lemming to tell them all,
One Lemming to find them,
One Lemming to bring them all
And in The Darkness mind them,
In the Land of Lemmings wher
The shadows lie.

Let's go!

Lily

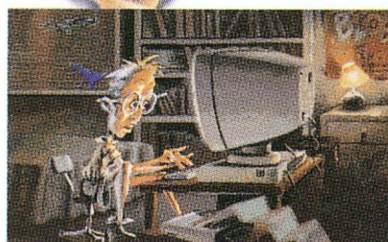
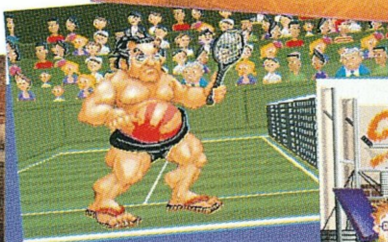
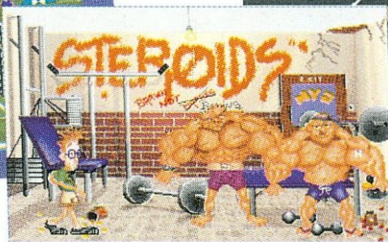


WACKY FUNSTERS!™





MEGATRON

5 és ½ játék egy dobozban! A számítógépes játékok Csupasz Pisztolya megérkezett! Itt a furcsa örömök, a Tsunami Media és az Accolade kiadásában.

Öt játékban kell bizonyítanunk rátermettségünket, hogy megmenthessük a játékbirodalmat a gonosz Lord ármánykodásaitól. Az öreg király már régóta várt egy olyan csontos és vékony agilis hősre, aki megmentheti a birodalmát. Sokan jártak a birodalomba szórakozni, de a régi játékokkal manapság már senki sem játszik, ennek a Lord az oka. Öt játék küldetést kell teljesíteni, majd a Lorddal megverekedni. Az öt játék: Asteroids - elnézést Steroids, Ping, Rambi vs Blambo, Roadkill, Big guys with muscles. Sorrendben: a Steroidsban Geekwaldnak össze kell mennie, hogy a bodybuildinges fazonok testéből kiírtsa a szteroidokat, s így végre normálisan nézzenek ki. Öklünkkel kell a szteroidokat szétvernünk, egyéb módon való ütközéskor a mi izmaink kezdenek dagadozni. Ez halálhoz is vezethet, ha szétdurranunk, de protein molekulák megevésével csökkenthetjük izmaink nagyságát. A Ping egy egyszerű tenisz, de itt arra kell figyelnünk, ha a RoboJock ellen játszunk, akkor csak a piros teniszlabdákat szabad visszaadogatni, de azokkal próbáljuk meg eltalálni ellenfelünket. A Bambi és Rambó késői leszármazottai indulnak csatára a Rambi vs. Blambo c. játékban, ami egy Operation Wolf stílusú lövöldözős játék. Roadkill - háromsávos autópályán kell a rendőröket és szemeteket kikerülgetni, csirkéket és benzineskannákat elütni. A space-szel rakétát is lőhetünk. A big guys-szal a Florida Beach nagymenőit kell kihívnunk verekedni. Két fegyverünk van: a virágba beépített boxkesztyűnk és a tintás tollunk.

A játékok nagyon humorosak, de a megvalósításuk sajnos századeleji. Egy Cool pecsétet érdemel a játék a grafikája és a humor miatt. Kár, hogy amikor ténylegesen játékra kerül a sor, csalódnunk kell.

Masell

COOL
IBM PC

Lionheart

Valdyn elindult sárkánya hátán Norka országába, de összeakadt a gonosz varázsló egyik léghajójával. Kilőttek rá egy hálót, melyből ugyan néhány kardcsapással sikerült magát kimenekíteni, azonban társa fogságba esett. Mindenképp ki kell szabadítania... Nem vagyok igazi beat-'em-up rajongó, de ez még nekem is tetszett. A kód az Amiga 500-as határait nyaldossa, a grafika nem kispályás, a zene "vájtfüllel" is kiváló. A játékos minden további nélkül a játékteremben érezheti magát egy konzol mellett.

Az irányításról:
Joy le guggolás
Joy fel illetve átlóban ugrás
Tűz készenlét harcra(?)
Tűz jobbra/balra közönséges metszés az ellenfél hasi idegfonatára
Tűz jobbra/balra fel átlóban fejre vagy repülve közeledő szörnyre mért csapás
Joystick fel és tűz ugrás közbeni nyisszantás
Tűz jobbra/balra le átlóban az ellenfél bokánrúgása
Tűz és joystick mozgatás visszakézből mért suhintás, a haladási iránnyal ellentétes irányban
Tűz le Védekezésnek tünő mozdulat(?)
Ugrás után joystick le tüzzel Az alattunk elhelyezkedő ellenfél kegyetlen leszúrása

Ha megsebesülünk, a bal felső sarokban dobogó szíveinkből eltűnik egy, s ha mindegyik átesett egy infarktuson, az sajna egy életünkbe kerül. A pályákon elszórva találhatunk különféle löttyöket, a kicsi egy szívbe hozza vissza a szuflát, a nagy az összesbe. Ha találunk egy 1UP nevű forgó üveggömböt, az az életünk számát növeli. Fontos, hogy a terepen itt-ott szétszórt credit-eket összeszedjük, ugyanis száz birtoklásáért cserébe egy szívvel nő a túlélési képességünk.



Tippek:

1. Mocsár 1. Az utunkba eső csúszda végén egy nagy szökkenés, és kikötünk egy falevélen, ahonnan feljuthatunk egy jó kis creditbányához. A stage vége előtt nem árt beesni a feneketlennek látszó gödörbe, a joy-t állandóan jobbra húzva.

2. Pókok barlangja 1. A nagy pók kinyírása: a kis pókot lerúgni, tojást elkerülni, felemelt fejet csépelni.

3. Mocsár 2. A csúszda végén újra egy bátor nagy ugrás nekifutásból, majd ha visszajövünk, lecsúszás közben át kell ugrani a kimeredező tüskéket. Az állandóan forgó gyeptéglákra rá kell sózni, ekkor egy időre megáll. A kötélről menet közben le lehet huppanni, továbbá mászás közben is lehet csapdosni. A magas fa utolsó előtti fokáról egy igen-igen merész ugrást lehet megkísérelni balra, miközben húzzuk a joy balra erősen, ez egy életet eredményez (a nagy löttytől még balra van). A kötelet lövő virág előtt fel kell ugrani a kötélre, majd a levélre, és felülről ledöfni az alkalmatlankodót. A második nagy fán vagy egyfolytában mész fel, vagy szép sorjában leirtod a virágokat. A darázsfészeknél nem árt a jó kardforgató tudomány. Jobbra van egy élet.

4. Pókok barlangja 2. Hasonló, mint az első, de a pálya hosszabb, és szívósabbak a nagy pókok.

5. Mocsár 3. Balra indulva egy elképesztően bátor ugrás, és feltűnik egy falevél a semmiből... a szerzett 2x-es kard nem hátrány. Szörnyek irtása következik, bogarakon, süllyedő zsombékon való ugrálgatás, majd dzsungelirtás. Az indákban vágj magadnak lépcsőt, hogy eljuss a creditlelőhelyekhez. A nagyobb dzsungel alján van három lyuk. A középsőn le lehet ugrani. Ha túléled ezt a részt, jönnek a kaméleonnyelvű állatkák. Nyalószervük vége sebez, de ki lehet játszani egy guggolással, majd végig lehet sétálni rajtuk. Egy olyasféle madár kezd feltünedezni, melyre ha rácsapsz, megdermed egy időre, és ráugorhatsz a hátára. Ha feléled újra sebez, te pedig leesel róla. A pálya vége felé van egy kötél, amelyre felmászva egy credithelyhez juthatunk, de nem könnyű. Eztán jön az első Level-end-monster. Csápot lecsapni, tojásokat irtani, ha kedves az életed, a kirepülő madarakat fejbe csapni, és ráugrani róluk a szörny hátára. Ott a torán levő púpot kell rugdosni, amíg elszíneződik az állatka. Na ezt úgy kétszer háromszor, és ha nem megy, akkor ki tudja, hányszor.

6. Város 1. Fokozódik a drámai feszültség. A négyzetes pályán mozgó köveken kell utazni, de a sarokpontokon forog egyet a kő, s te leesel. Itt kell egyet mindig ugrani. Jó ha kifigyeled, és gyakorlod, mert később több lesz és bonyolultabb. A 2. kő melletti toronynál lebegő rovart csak nagyon profiknak ajánlom. Rá kell ugrani, ledöfni, és a mozdulattal együtt továbbugrani. Ezt háromszor. Ott viszont három élet vár rád, vissza









pedig egy kövön kell utazni. Helyenként fel lehet mászni különféle párkányokra credit-ekért, az ágyúkat általában guggolással lehet kijátszani, de nem árt ki is irtani őket. Az első hóhér csak a torony jobb széléig jön. Itt még található egy 3 kőből álló bonyolult kombináció, melynél lehet, hogy el fogsz időzni egy darabig, mindenesetre legfölül jobbra van egy 2x-es kard.

7. Város 2. A nagy lejtő végén hatalmas ugrás nekifutásból, némi pénzmagért. A lengő deszkák nagyon ratinált dolgok, ha több jön egymás után, és összeérnek, csak lépni kell. A sötét színű lengőt be kell lengetni a joy lehúzásával és elengedésével. Itt van egy 3x-os kard, valamint credit is akad. Aztán ott vannak a forgó tűzgolyó-kötegek. Az első könnyű, a második túl gyors, csak fölötte lehet elosonni, a föntieket guggolással kell kijátszani. A toronynál jobbra lefelé van két süllyedő deszka. 2 élethez juthatsz. A forgó deszkával együtt forgó tűzgolyó-kötegnél, miután ráugrottunk a deszkára, le kell guggolni, mert különben kapunk a homlokunkra. Aztán vagy a párkányon fel, vagy jobbra séta. A hóhér viszonylag könnyű ellenfél, ha erősebb kard van nálunk.

8. Város 3. A belengetős deszkán fel, majd atugrás az árkon. A lengő buzogányokat ki kell figyelni, aztán rajtad áll. A tüskehegyeknél forgó deszkánál nem árt kifürkészni, hova kell szökkenni. Balra nagyon nehéz rész jön, de élet, lötty, 3x-os kard található. Jobbra, az alul pörgő buzogányoknál elég a futás, ha jól indulunk. Aztán jön egy igen nehéz ugrássorozat a végén ágyúkkal. Nightmare. A forgó deszkák egyik végére ráugrani, majd a másik végére, mielőtt a tüskékbe érnénk, aztán tovább a fölötte érkező újabb deszkára. Utána futás, guggolás felváltva. Az ágyúnál első lyukon le, ágyú off, harmadik lyukon le, ágyú off, második lyukon le, öl szörny, amíg van belőlük. Megint forgó deszkák jönnek, elég nehéz, a harmadiknál a deszkáról kell eltakarítani a falat. A húsevő növények előtt le kell rágni magad, majd egy igen ötletes rész jön. Ha a víz leapadt, akkor kell futni. A süllyedő deszkánál egy élet lapul. A hóhért a mögötte álló köveken ugrálva kell leverni, mert ágyúgolyók jönnek időnként.

9. Vulkán. Főként ugrálós, guggolós pálya. Az emelkedőn, a nagy golyók közeledtekor visszafelé kell futni, leugrani a kis szigetre, és guggolás. Valamivel később a szembe guruló nagy golyóknál a kiemelkedéseket kell használni ugráshoz. Az utunkba eső kockakövet lökdösd be a lávába, állj rá, és attól függően, merre akarsz menni, az ellenkező szélén kell lefelé szúrni, és rögtön a haladási irányba húzni a joy-t, hogy ne ess bele a lávába. (Bonyolult?) A következő követ le kell lökni, ráugrani, aztán gyűjtögetni. Végül lökd be a lávába, rúgj bele, hogy középre kerüljön, és csak ezután ugorj rá. Hamarosan elfogyó talaj következik. Elég nehéz, mert jön egy kő, amit csak ugrás közben lehet letaszítani. Fenn árválkodik némi gyűjtögetnivaló. A legközelebbi kő használata befolyásolja a játék végét, ugyanis két befejezése van, ami elég meglepő. Ha jobbra tutajozol vele, kikötsz egy rejtett barlangban.

10. Barlang. Van errefelé egy szívós zöld szellem, az könnyen lelökhet. A két kúszó-mászó szörny után a lefelé vezető lépcső második fokáról jobbra elrugaszkodva egy kapaszkodás után jó kis credit-gyűjtőhely következik. A buzogányt ki lehet játszani ha felkapaszkodsz a párkány első felére, megvárod, míg elpörög alattad, majd felmászol, és már ugrasz is tovább. Tüskék is vannak. A pálya vége előtt ne felejtsük felvenni a medalliont.

11. Vissza a vulkánhoz. A pálya vége előtt van egy meglehetősen nehéz ugrálósdi elfogyó talajjal, aztán le a második lyukon. A Level-end-monster egy tűzszörny. Üsd, ahol ered felugorva, aztán ha már majdnem megpusztultál, szedd fel a balra levő nagy löttyöt, és folytasd ahol abbahagytad.

12. Erdő+Norka hajója. Elképesztően nehéz ez a rész. Nem is könnyű útmutatást adni. Ugrani kell, vágni időben, és sok szerencse is szükségeltetik. A hajó végén egy belengetős deszka vár ránk. A katapultot rúgjuk meg ráállva, a nindzsaszerű emberkét éppen akkor üssük, amikor földet ér. A következő katapultról repülés közben balra leugorva nagynehezen eljuthatunk a 4x-es kardhoz (legfelül van). Ezután jobbra haladva beleütközünk a hajó kormányosába. Nosza adjunk neki.

13. Útban Norka citadellája felé. Nagyon nehéz és hosszú pálya. Kikerülés, suhogtatás dögivel. A sárkány szárnya is felrobbantja az "aknákat", a robbanások megsérthetnek bennünket. A level-end-monster hátára kell ugrani, és a dobáló ember mellett levő dudort püfölni.

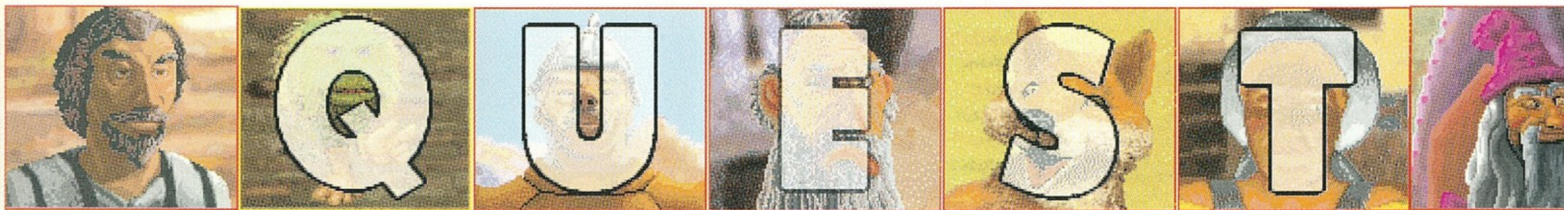
14. Citadella. Hát itt bizony nem engedhetsz meg magadnak egyetlen elrontott ugrást sem. Az emelkedő víz tudatában kell egyre feljebb jutni.

15. Norka. Végre elérkeztünk utunk végére, ahol a varázsló egykedvűen nézi beléptünket. A szolgait küldi, ahelyett, hogy ő küzdene. Az elsőt akkor kell verni, amikor megnőtt, és éppen ránk akar sózni. Egy egészen picit nehezíti a dolgot, hogy mindezt bizonyos felváltva kiemelkedő köveken ide-oda ugrálva kell végezni, hogy a láva ne égesse meg a lábunkat. Ha végeztünk vele, jön egy nagy kék jószág, mely golyókat köp felénk. Közel kell állni hozzá, és úgy visszaütni a skulókat, hogy azok őt sebesítsék meg. Itt már persze nincs láva. Ezután Norka megelégeli szolgái szerencsétlenkedéseit, és maga veszi kezébe a dolgokat. Átalakul a harchoz, és támad. Az általa okádott lépcsőn kell felmászni a hátára, és lefele szúrással kell próbálkozni. Ezt addig kell ismételni, amíg győzedelmesen nem emeljük fel a kardunkat.

De vajon mit ér a megmentett királyság, ha Valdyn kedvese, Ilene halott. Ott szomorkodunk a kriptaban, de hirtelen felizzik a medallion, és segítségével feléled szívünk választottja. Ezután boldogan éltek, míg a PC-k ki nem vesztek a világból.

Bassman





QUEST for Glory I

Új mánia tombol a Sierraéknál. Újraírják a régi szerkesztővel készült játékaikat. Ennek eredményeként sokkal egyszerűbb lesz a kezelhetőség, szebb lesz a grafika, az animáció és talán még a zene is. Így lehetséges, hogy újra elkészült a QUEST FOR GLORY 1.

Azt kell hogy mondjam, ebben a részben sokkal jobb munkát végeztek a grafikusok, mint a már megjelent harmadikban. Szebb lett a karakter mozgása, jobban néz ki a beszélgetőpartnerek megjelenítése, és a harcot is látványosabban oldották meg. Egyedül a végigjátszásban marad el a folytatástól, ugyanis a QFG3-ban a három karaktertípussal különféle képpen kellett végigjutni, itt pedig csak egy út van. Na, de most már lássuk, mi is történt hősünkkel.

Egy szép napos éjszakán hősünk épp iszonyatosan unatkozott, ezért aztán úgy döntött, hogy elindul kalandozni. Eszébe jutott egy a kalandor iskolában olvasott hirdetés szövege: *Hős kerestetik. Nem szükséges semmiféle gyakorlat. Látogassa meg Spielburg csodás városát, győzzön le szörnyeket, és útonállókat. Nagy jutalom és a Spielburg Hőse megnevezés jár a sikeres próbálkozónak.*

Gondolom ezek után már nem túl nehéz kitalálni, hogy mi is történt. Fölkerekedtünk, és meg sem álltunk a kisváros kapujáig, ahol rögtön kivonult elénk a fogadóbizottság a seriff, és a segédje személyében. Miután elmondták amit akartak, mi következünk. Kérdezzük ki mindenről, amiről csak lehet. (Bár pont minden esetben csak az első kérdésért jár.) Azt mondja, hogy legjobb lesz, ha kutatásunkat a kalandorok halljában kezdjük. Menjünk hát oda.

Odabent épp békésen aluszkál a nyolcvanéves nagymester. Piszkáljuk meg egy kicsit, majd kérdezzük meg a munkalehetőségekről. A faliújsághoz küld minket, majd megint elalszik. Olvassuk el a hirdetéseket, aztán írjuk be a nevünket a Nagykönyvbe. Ha egy kicsit bele is olvasunk, ki fog derülni, hogy az egyik küldetésnek már lőttek, mivel azt egy troll előzőleg elvégezte. Sebaj, marad még épp elég.

Persze ilyen nagy feladatokra nem lehet megfelelő felszerelés nélkül elindulni, úgyhogy menjünk el bevásárolni.



Kezdjük mondjuk a gyümölcsárusnál. Némi beszélgetés után vásároljunk tőle 5×10 almát. A hardware boltban pedig két üres üveggel, és pár egység kajával (mondjuk hússzal) gazdagíthatjuk magunkat. Ugorjunk be a kocsmába, vegyük föl az üzenetet a földről, majd csücsüljünk le a székre, és beszélgessünk el a tulajjal. Az italozásra hajlamosak még ihatnak egy Dragon's Breath-et, a többiek pedig folytathatják a játékot. (Hihi)

Aki tolvajjal játszik, az feltétlen menjen el egyszer egy éjszakai kirándulásra a házakba, sok pénzt szerezhetünk vele. A sikátorba is érdemes ellátogatni, ugyanis egy pár kolléga épp hivatását gyakorolja, csak sajnos rajtunk. Viszont rögtön megváltozik a viselkedésük, ha felmutatjuk az álkulcsunkat, így elárulják a tolvaj céh jelszavát.

A céhben nem árt vásárolni egy engedélyt, különben meggyűlhet a bajunk a riválisokkal. Itt vásárolhatunk még egy zárnyitó készletet is, valamint eladhatjuk a lopott cuccokat.

Ha van mágikus tulajdonságunk, még be lehet ugrani a varázsboltba egy "Open" tekercsért. Ezek után már készen állunk az indulásra.

A kaputól északra egy gyógyító háza található, egy fával az előterében. Ez a fa kiválóan alkalmas arra, hogy a mászás tulajdonságunkat fejlesszük rajta. Kezdjünk el föl-le mászkálni egészen addig, míg el nem érünk 79-81%-ot, aztán menjünk oda a fészekhez, és emeljük ki belőle a villogó izét. Mint kiderül, egy gyűrű volt az, mely nagy valószínűséggel a gyógyítóé, aki - mint a hirdetések között le volt írva - elvesztett egyet. És valóban. Mikor átadjuk a gyűrűt, a termetes matróna magához ölel minket, egy cuppanós smacit nyom az arcunkra, majd telegyömöszöli a zsebünket pár aprósággal. A további smaciosztás elkerülése végett inkább meneküljünk ki a házból, és meg se álljunk az északi várig.

Miután az őr beengedett minket, két dolgot tehetünk: kitakaríthatunk egy istállót, (főleg edzésnek jó), vagy egy aranyért gyakorolhatjuk a kard-



forgatást a főtéren álló mesternél. Ezekután irány az erdő.
A várostól nagyjából délnyugatra egy tisztás található. Ha este érkezünk ide, kis izéket látunk repkedni egy gombakörben. Ezeknek feltétlenül táncoljunk, aztán kérdezzük meg őket a tündérporról. Erre rögtön teleszórják vele az egyik üres üvegünket, aztán békénhagynak minket. Ha viszont nappal érkeztünk, még nincsenek itt a tündérek, így aztán fölvehetünk néhány gombát. Ha ebből most összeszedünk úgy 150-200 darabot, majd ezt eladjuk a gyógyítónak, nagyjából elég pénzünk lesz, hogy mindent megvegyünk, ami a végigjátszáshoz kell.
Innét északra a goblinok főhadiszállására érünk, amit nyugodtan használhatunk edzőteremnek a bunyós skillek fejlesztésére. (Persze nem árt, ha van elég staminánk.)
Ettől kb. nyugatra egy rakás kő található, amik alól kis zöld hogyishívjákok ugrálnak elő. Beszéljünk az egyikükhöz, és kérdezzük meg a zöld szőrről. Erre fogja magát, kitépi a fél parókáját, és átadja nekünk. (A varázsolni tudók még kérhetnek tőle egy tekercset is.)



A kövektől délre egyszer csak egy szarvast látunk, ami közeledtünkre elmenekül. Ha követjük, egy különös fához érünk, mely még különösebb lesz, ha közel megyünk hozzá. Egy nő lép ki belőle, és megkérdezi, hogy az erdő barátjai vagyunk-e. Mondjuk azt, hogy ja, mire elküld minket egy magért. Ezt az északi részen találhatjuk meg, ahol négy virág össze-vissza köpködi. Másszunk fel a sziklafalra, majd kapjuk el, mikor elrepül fölöttünk. Ha ezt visszavisszük a fának, egy varázsital receptjét kapjuk cserébe, valamint egy varázsmakkot vehetünk fel a földről. (Beszélgetés közben esik le.)
Innét menjünk el keletre, míg egy vízeséshez nem érünk. Itt töltsük föl az egyik üres üvegünket a lehulló(!) vízzel, majd másszunk fel a sziklára. Kopogjunk be az ajtón, majd álljunk egy kicsit arrébb, nehogy lelökjenek minket. Így egy remete lakásába érünk. Némi beszélgetés után kiderül, hogy ő egy gyakorló mágus, és szívesen segít nekünk, ha új varázslatokra van szükségünk. Ha megkérjük rá, átnyújt nekünk egy tekercset, amivel a rejtett dolgokat, valamint a csapdákat fedezhetjük fel.
Mostmár csak egy dolog hiányzik a varázsitalhoz: egy virág Erana kertjéből. Ezt az erdő északi részén találhatjuk meg. Ennek a kertnek van egy olyan különleges tulajdonsága, hogy senki nem képes gonosz dolgokat művelni benne, így aztán itt nyugodtan alhatunk esténként.
Vegyünk fel egy csokor virágot, majd együnk egy gyümölcsöt a fáról, végül varázsoljunk egy opent. Erre rögtön félrecsúszik egy kőlap, így felvehetünk alóla egy "Calm" varázslatot.
Valószínűleg az eddigi mászkálás során hősünk eléggé megedződött, hogy egy kicsit(?) komolyabb ellenféllel is szembenézhessünk. Menjünk egy pályát jobbra. Rögtön egy csodaszép ogre caplat szembe velünk, akinek egyetlen vágya, hogy minél több csontot törjön össze (köztük a miénkkel). Mivel egyelőre még szükségünk van a belső vázunkra a játék folytatásához, inkább verjük agyon szegény kis humanoidunkat, majd kutassuk át. Úgy látszik, szerencsétlen barátunk egy barlangot őrzött, ami csak úgy hívogatja a bátor kiscserkészeket. Menjünk be egy kis nézelődésre.
A nézelődés valóban rövid lesz, ugyanis rögtön egy medve állja el az utunkat, aki igencsak éhesnek tűnik. Két lehetőség van: vagy használunk egy Calm varázslatot, vagy odadobunk neki egy egységnyi kaját, majd míg ezen nyámmog, szépen elrohanunk mellette.
Odabent egy koboldot láthatunk, amint békésen alszik. Mivel azt már egy csecsemő is tudja, hogy egy koboldot nem lehet büntetlenül felébreszteni, a megtorlás elkerülése végett lopóddzunk közel



hozzá, és bökdössük meg egy kicsit a kardunkkal - mondjuk annyira, hogy meghaljon -, aztán vegyük el a féltve őrzött kulcsocskáját. Kevésbé antiszociális egyedek megpróbálhatják kilopni a kulcsot a nyakából, bár nekem az előbbi megoldás sokkal jobban tetszik. (Ja, a medvét is le lehet vágni!!!)
Ezzel a furcsa nyitóalkalmatossággal a kezünkben menjünk vissza a medvéhez, majd csak úgy próba képpen illesszük bele a lánc zárjába. (A kulcsot, ne a medvét.) Legnagyobb meglepetésünkre a maci átalakul a herceg elveszett gyerekévé, majd néhány keresetlen szó kíséretében távozik. Menjünk mi is utána, de előbb még vegyük föl a gombákat a kobold asztaláról, valamit a pénzt az elrejtett, csapdával ellátott ládikájából.
A kastélyban már némileg melegebb hangulatban üdvözölnek minket: némi beszélgetés után átnyújtják az ötven aranyas jutalmat, de aztán innét is kidobnak minket.
Következő utunk a gyógyítóhoz vezet, akivel elkészíttetjük a varázslatmegszüntető italt. Adjuk át a komponenseket, majd menjünk ki a házból. Ha most visszamegyünk, már kész is lesz az itókánk.
Most varázsló barátaink kedvében fogunk járni, ugyanis egy teljesen új spellt szerzünk. Ehhez csak három apróságot kell megtennünk: megtalálni Erasmus kasté-

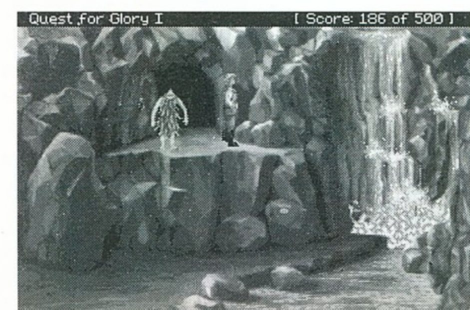


lyát, bejutni, majd legyőzni őt a társasjátékában. Az első kettőt nem lesz túl nehéz teljesíteni, az utóbbihoz viszont szükség van egy-két dologra: az összes varázslatra, valamint néhány üveg manna italra, ezek után kezdődhet a játék.
A szabályok elég egyszerűek: egy csótányt kell lejuttatni a képernyő jobb alsó



sarkába. Ezt a megfelelő varázslatok segítségével érhetjük el. A flame darttal egy kis tüzet okozhatunk, ami magához vonzza a csótányokat. A járatokat az opennel nyithatjuk meg, a létrákat és hidakat pedig a fetch-csel mozgathatjuk. Lehetőségünk van még kis versenyzőnk méretének megváltoztatására is: a kis méretű át tud bújni a járatokon, a közepes létrázni tud, a nagy pedig nyugton maradni. Különben ha két csótány találkozik, a nagyobbik mindig felfalja a másikat.
Szóval a játék megnyerése után megkapjuk a tekercsünket, aztán távozhatunk. Menjünk el délnyugatra, míg egy jégóriáshoz nem érünk. Úgy látszik ebben a játékban mindenki éhezik, mivel itt is rögtön kaját lejmolnak tőlünk. Adjuk át mondjuk az almákat, mire egy vörös ékkővel leszünk gazdagabbak.
Ennyi sok rohangálás után lassan itt lesz az ideje, hogy befejezzük a játékot, de előbb még el kell intézni egy apróságot. Le kell győznünk az útonállók vezérét. Ehhez csak be kell jutnunk a főhadiszállásukra, le kell kaszabolni az összes őrt, és már kész is.
Két út vezet a rablók rejtekhelyére. Az egyik egy szoroson át, a másik pedig egy titkos ajtó azon a helyen, ahol az ugráló izé található. Mivel a szorosban elég gyorsan lenyilaznak minket, gondolom nem kétséges, hogy melyik utat kell választanunk.
Csakhogy az ugráló izé (továbbiakban: ugráló izé) nem igazán akar átengedni minket. Sebaj, vágjuk le. Vad és kegyetlen harcunk vége az lesz, hogy az ugráló izé egy óriási szökkenéssel eltűnik a képernyőről. Egy pályával jobbra megtalálhatjuk az ugráló izét, amint épp a fejünkre akar zuhanni. Ebben az elég elítélendő tevékenységében csak egy kitartott kard állíthatja meg... (Az ugráló izét...)
Miután bejutottunk a barlangba, le kell győznünk egy alig hat méter magas trollt, majd egy legalább ilyen gyenge minotauruszt, aztán csak az ajtón kell bejutni. (Vagy a kerítésen át, mászással, vagy egy open varázslattal, de aki akarja, csöngethet is...)
Az erődben úgy látszik már vártak ránk, ugyanis minden ablakban egy őr unatkozik, a földön pedig csapdák vannak kifeszítve. Az előbbieket el lehet vakítani egy dazzle varázslattal, de különben sem sebeznek túl nagyot, az utóbbiakat pedig átléphetjük, ha előzőleg a "használni" ikonnal megvizsgáljuk őket.
Az udvarból egy kocsmába érünk. Itteni működésünket kezdjük mondjuk azzal, hogy elreteszeljük magunk mögött az ajtót, majd miután az őrök benéztek az ablakon, odarángatunk egy széket a jobb oldali ajtó elé. Úgy látszik ez még mindig nem elég, mivel a bal oldali bejáraton így is beront három rabló. Mikor az asztal mellé érnek, döntsük el a gyertyatartót, így nem tudnak továbbjönni, majd mikor visszafordulva az asztal végénél tartanak, kapaszkodjunk bele a csillárba, és söpörjük el őket.
Most egy labirintus következik, de ez annyira egyszerű, hogy mindenki meg tudja oldani magától is. Aztán... Végre itt a fővezér! Csak az a baj, hogy rögtön egy kardot szegez a mellünknek, és az első mozdulatunkra megöl. Mivel azonban van egy olyan szabály, hogy a húsvéti locsolókat nem illik bántalmazni, öntsük rá a dispell potionunkat. Erre a vad nagyvezír, rögtön békés hercegkisasszonnyá változik, aki haza is teleportál a papához, minket meg hálából, hogy megmentettük, itt hagy a pácban. Ne sokat gondolkodjunk a teendőkön. Vegyük fel a varázstükröt és az italokat az asztalról, aztán futás ki a jobb fölső sarokban lévő titkos ajtón.

Ha valaki most bemegy a kastélyba, az gyakorlatilag már meg is nyerte a játékot, de aki akarja, még legyőzheti a gonosz boszorkányt, Baba Yagát. Befejezésül ehhez adok néhány tippet:
1. A csirkelábon forgó házba csak egy versikével juthatunk be, amit vagy a koponyától, vagy a városkapuban dekkoló tolvajtól tudhatunk meg.
2. A koponya világító ékkövet akar szemnek.
3. Ha először megyünk be a boszorkányhoz, az elvarázsol minket, hogy szerez-



zünk neki egy mandragóragyökeret. Ezt a temetőben vehetjük fel éjfélkor (!), ha előzőleg iszunk egy "undead potiont" (gyógyítónál vehetünk).
4. A varázstükör visszaver minden varázslatot.

Created By BP Rainbird



StarCommand

Hölgyeim és Uraim, sok szeretettel köszöntök minden kedves olvasót új sorozatunk első megjelenésének alkalmából. Megirigyelve CovBoy babérjait, a C64-es részleg is folytatásos játékleírással örvendezteti meg a az olvasókat, a Guru immáron tizedik számának megjelenése alkalmából. Hogy ehhez a mélyen tisztelt Fő-Guru mit fog szólni, azt még nem lehet tudni, de remélem, a hivatalos lapzárta után egy héttel nem kell újraírnom 3 oldalnyi cikket. (Ugye milyen pofátlanul tudom lopni a helyet, csak a játékról ne kelljen írni...)

Tréfát félretéve, a Starship Command leírása olyan hosszúra sikeredett, hogy nem volt képünk ismét egy 3 oldalnál hosszabb leírással "megörvendeztetni" a 64-es szekció olvasóit. Reméljük, a folytatásos játékleírások senkit sem zavarnak annyira, hogy az újság megjelenésének napján már csuklanom kelljen; nincs más, ezt kell szeretni.

Bevezetésképpen szólni szeretnék pár szót a játék készítőjéről ill. terjesztésének módjáról, mely természeténél fogva meglehetősen ritka az ilyen nagy volumenű programok esetén. A program az Egyesült Államokban készült, 1993 elején már ez a tény is rendkívül meglepő. Írója Dan Kane, aki saját bevallása szerint nem volt megelégedve a jelenleg kapható StarTrek feldolgozásokkal, ezért írt egyet. És hogy a terjesztésben mi a szokatlan? A játék a ShareWare kategóriába tartozik, miből kifolyólag szabadon másolható, ám a programot senki sem árulhatja. Akinek tetszik a játék, hálája jeléül küldhet pénzt Dan címére, ill. javaslatokat tehet a következő "megjátékosítandó" epizóddal kapcsolatban.

A játék első része a Xoplor Incident című epizód alapján készült, ám a moduláris felépítésből adódóan a szerző számára nem okoz gondot új epizódok feldolgozása sem. Tervei szerint a közeljövőben sorra fel fogja használni a StarTrek sorozat érdekesebb részeit. Mivel minden rész ugyanazon a főprogramon alapul, a következő leírás természetszerűleg minden későbbi részhez felhasználható.

Bár még kiemelten nem említettem, de remélem már mindenki rájött, hogy a játék a külföldön oly népszerű StarTrek sorozatot dolgozza fel. Feladatunk a kapitányi teendők ellátása, kommunikálva a legénység többi tagjával, kikérve a többiek véleményét, parancsokat osztva, magyarán szólva minden (beleértve társaink sorsát is), a mi kezünkben van.

A betöltés után választhatunk a különböző gyakorló üzemmódok között, ill. elkezdhetjük az éppen aktuális epizódot. Ha a kimentett játékállásunk egy másik lemezen található, akkor válasszuk a "Start new game" opciót, majd a hídról a Lod paranccsal töltsük be a játékállást. Egy lemezre csak egy állás menthető.

A játékot a hídon kezdjük, ahol billentyűk segítségével az alábbi funkciók hívhatók meg:

F1 - az ún. engineering screen-t hívja be a képernyőre. Itt találhatjuk az űrhajó állapotát jelző műszereket. A teljesítmény- ill. hőmérsékletszinteket zöld, sárga ill. piros csíkok jelzik. Zöld esetén minden rendben, a sárga szín határértéket jelöl, a piros pedig a már veszélyesen alacsony, ill. magas szintre hívja fel a figyelmet. A többi rendszerről egy működik/nem működik visszajelzést kapunk.

F3 - a taktikai szenzorkijelzőt kapcsolja ki, ill. be. Itt kaphatunk információt az aktív szenzorkapcsolatokról, valamint a hajó fegyverrendszerének állapotáról.

Balra nyíl: 60-szorosra gyorsítja az idő múlását. Hosszú utak esetén érdemes használni. Újbóli megnyomásával térhetünk vissza a normál időhöz. Bármilyen aktív szenzorkapcsolat esetén már nem lehet használni, ill. bármely üzenet visszakapcsol normál módba.

run/stop: pause, Return-nel lehet folytatni a játékot.

Kapitányi híd:

Vajon mit láthat egy kapitány a székéből? Először is, a fő ablakon keresztül látja magát az űrt (zűrt?). A képernyő bal alsó sarkára tekintve megtudhatja az időt, az alatta levő kijelzőről pedig leolvashatja a dátumot. Ez természetesen a hajó saját naptára alapján kerül kijelzésre. Aki az imént nem hitte el, hogy a nyíl arra való amire, az óra alapján kontrollálhat.

A bal felső sarokban látható annak a négyzetnek a száma, melyben jelenleg az űrhajó tartózkodik. A jobb felső sarokban találhatjuk az aktuális szektor számát, valamint ha az impulzushajtóművek aktívak, a parszek koordinátákát is. (Erről a későbbiekben még bővebben fogunk szólni.)

A képernyőn alul és középen láthatjuk a hajó "állapotát" jelző csíkot. Ez alapállapotban zöld, esetleges készültség vagy riadóállapot esetén sárga, ill. piros. A hajó sebességének kijelzése digitális formában szintén itt történik. A haladási irány a



képernyő felső részének közepén kerül kijelzésre. Ha a kapitány a hajó irányának megváltoztatására ad parancsot, az itt található számok követni fogják a hajó fordulását. Ha a képernyő nincs hozzárendelve semmilyen más tárgyhoz, hanem un. naked eye módban a környező teret mutatja, a változás a képernyőn is nyomon követhető lesz.
Legfelül látható az ún. kommunikációs ablak, amelyen keresztül a kapitány megkapja a legénység üzeneteit. Először az "adó" személy neve kerül kijelzésre, majd pedig maga az üzenet. Ha több üzenet is vár bennünket, az ablak alatt egy kis nyilat fogunk látni. A szóköz billentyű törli az ablakot, ill. behozza a várakozó üzenetet. Végül, de nem utolsósorban, alul látható fehér alappal az a téglalap, melybe mi fogjuk beírni parancsainkat.

Engineering screen:
Ez a képernyő szolgáltat adatokat a kapitány számára, a hajó aktuális állapotáról. Négy fő részre van osztva, fegyverek, védőpajzsok, energiatermelők és a kiegészítő rendszerek. A tervezésnél fő szempont volt az áttekinthetőség, a csata hevében sokszor csak egy pillanatra lehet ide átkapcsolni, a döntésen pedig élet s halál múlhat.
Mind a négy phaser állapota a két lehetséges mód egyikében van megadva. Ha a phaser fel van fegyverezve és működik, egy csík fogja mutatni az adott phaser töltésének nagyságát. Ha a phaserek valamelyike megsérül, az "inoper" felirat fog figyelmeztetni a működésképtelenségre. Az esetleges javításra természetesen lehetőség van. A rendelkezésre álló fotontorpedók számát is itt olvashatjuk, az első és hátsó torpedóvetőcsövek állapota pedig "operat", ill. "inoper" lehet. (Ha valakinek esetleg nem lenne tiszta, az első a működő!)
A hat védőpajzs állapotát, a phaserek töltöttségéhez hasonlóan, szintén csíkok mutatják. Ha valamelyik pajzsot találat éri, a csík rövidebb lesz, teljes lemerülés esetén pedig a státusz átvált "inoper"-ra. Ezen csíkok alatt láthatjuk a két hajtómű (warp ill. impulse) állapotát, pontosabban hőmérsékletét. Ha a csík színe sárga vagy vörös, a hajtómű túlmelegedett. A többi rendszer státusza már digitális, már amennyiben vagy tökéletesen működnek, vagy egyáltalán nem. Apropó, ha ezen a képernyőn bármely, számunkra negatív változás következik be, azt a főmérnök haladéktalanul közölni fogja.

Parancsok:
Minden parancsot billentyűzetről lehet begépelni. A parancsok a Csillagflotta parancsainak hárombetűs rövidítései. Minden kiadott parancs a parancsablakban lesz látható mindaddig, míg egy újabbat be nem gépelünk. A parancs bevitelekor a gép hagyományos szerkesztőbillentyűi használhatók. Az alábbiakbam közöljük a parancsok összefoglalását:

HDG: heading, utasítja a kormányost, hogy készüljön elő az irány megváltoztatására. A kormányosnak a kívánt irányt a következő formában kell megadni: 280.070
SET: set course, a kormányost utasítja adott célállomáshoz történő pálya számítására. A parancs kiadása után a kormányos kéri a célállomás nevét, ezt csak egyszerűen gépeljük be, pl.: STAR BASE VI.
WFx: warp factos, parancs a kormányosnak a sebesség megváltoztatására, ahol x a kívánt sebesség.
IPx: impulse power, a kormányos a kívánt értékre állítja az impulzushajtóművet. Fénysebességen történő utazás mellett nem lehet kiadni.
SHx: shields, a pajzsokat a kívánt értékre állítja.

SHD: shields down, csökkenti a pajzsok erejét.

PHx: phasers armed, a fegyverrészlegnek ad parancsot, a phaserek kívánt szintre állítására.

PHD: phasers down, phaserek szintjének csökkentése.

FTA: fotons armed, utasítás a fegyverrészlegnek az első és hátsó fotontorpedóvető-csövek előkészítésére.

FTD: fotons down, fotontorpedók deaktivizálása.

LPx: lock phasers on target, parancs az elérhető phaserek kívánt célra állítására. Itt x a célhoz tartozó szenzorkapcsolat száma.

LFx: lock foton torpedoes on target, hasonló az előző parancshoz, csak most a fotontorpedók fogják be a kívánt célt.

FPx: fire phaser, az x-szel adott phaserből nyit tüzet.

FFF: fire forward foton, utasítja a fegyvereket kezelő embert a tűz megnyitására, a mellső csövekből.

FAF: fire aft fotons, lásd előbb, hátsó csövekre vonatkozik.

ANx: analyze sensor contact, analízist futtat egy adott szenzorkapcsolaton, ahol x a szenzor száma.

OSx: on screen, kiadása után a kormányos a képernyőt az x-szel adott szenzorkapcsolatra közelíti. Közelképet ad a kívánt kapcsolatról, hatását x=0 paraméterrel lehet megszüntetni.

GRE: condition green, a legénység visszatér megszokott tevékenységéhez.

YEL: condition yellow, riadókészültség elrendelése.

RED: condition red, a legénységet a fegyverekhez rendeli, teljes készültség. Ebben az esetben minden olyan parancsra, mely a fegyverzettel kapcsolatos, gyor-



sabban kapunk választ.

TBx: lock tractor beam, a kívánt kapcsolatra rögzíti a vonósugarat.

AFF: affirmative, igenlő választ ad a legénység tagjai által feltett kérdésekre.

LRS: long range scan, utasítás a teljes szektor analízisére.

RPT: report, beszámolót kér egy long range scan eredményéről.

LCx: library computer, hozzáférést biztosít a központi számítógéphez, ahol adatokat kérhetünk az LRS által azonosított rendszerről.

OHF: open hailing freq., utasítja a rádióst az összes köszöntő frekvencia megnyitására.

AUD: audio, parancs a rádiósnak, hogy a beérkezett üzenetet továbbítsa a hangszórón át. (Kiírja a kommunikációs ablakba.)

RSC: read subspace communication, a beérkezett SSC-t lehet elolvasni segítségével. Ennek érkezésére a rádiós fogja felhívni a figyelmet.

SAY: say again, megismétli a legutolsó elhangzott üzenetet, forrástól függetlenül.

OPN: opinions, a legénység fontosabb tagjainak véleményét kéri, az adott szituációról.

ETA: estimated time of arrival, beírva a SET parancsot, a kormányos megadja a célállomásra érkezés várható idejét, feltéve, hogy utunkat a pillanatnyi sebességgel folytatjuk.

AXL: auxiliary power, utasítás a főmérnöknek, hogy irányítsa át a segédberendezéseket működtető energiát, a fontosabb berendezésekhez.

HLP: help, megállítja a játékot és kiírja a parancsok listáját, funkciójuk rövidítésével együtt. A játékba Return-nel lehet visszatérni.

ORx: orbit, parancs a kormányosnak, hogy álljon orbitális közelítő pályára az x-szel adott bolygó köré. A parancsot csak akkor lehet kiadni, ha a hajó egy bolygórendszerben tartózkodik.

SRS: short range scan, parancs a bolygófelszín analízisének megkezdésére. Csak akkor lehetséges, ha a hajó már orbitális pályára állt egy bolygó köré. Ha az analízis befejeződött, az ún. science officer beszámolni a tapasztalatokról.

SVE: save, játékállás kimentése.
LOD: load, játékállás betöltése.

Az univerzum
Mit hallok? Hogy végtelen??? Hát ennek eldöntése igazán nem feladatom, azt viszont bizton állíthatom, hogy ebben a játékban majdnem az. A Bolygók Egyesült Szövetsége felosztotta az űrt három dimenziós terekre, ún. kvadránsokra. Méretükről csupán annyit, hogy egy 4-es warp sebességgel haladó űrhajónak is 2 hétbe kerül, mire átér egyik végéből a másikba. Az űr felfedezett részében 64 kvadráns található, ezek mindegyike fel van osztva szektorokra. Az egyes szektorokat, a kvadránson belül elfoglalt helyük alapján, x;y;z koordinátákkal adhatjuk meg. Mindegyik kvadráns 100 szektor széles, 100 magas, ill. 100 mély, azaz minden kvadránsban tíz a hatodikon (1.000.000) szektor található. Azonban, hogy ne legyen ilyen egyszerű az élet, ezeket a szektorokat tovább, parszekekre osztották. A kocka alakú szektor mindegyik éle 100 parszek hosszú. A hajó az impulzushajtóművek segítségével haladhat az egyes parszekeken belül. Ezek után, ha valaki azt a kérdést teszi fel, hogy hol is tartózkodik hajónk valójában, az egzakt válasz a következő: 21. kvadráns, szektor 23,45,65; parszek 12,34,54. A szövetség hajói a Nemzin Tall által kidolgozott 3 tengelyű navigációs rendszert használják. Ennek alapját a 360 fokos kör, ill. a három egymástól lineárisan független tengely adja. A rendszer meglehetősen népszerű egyszerűsége, ill. azon tulajdonsága alapján, hogy bármely irány leírható két számmal, pl. 090.090. Az első szám egy szöget ad meg, amely meghatározza a hajó (x;z) koordinátáinak változását. Jelen esetben a hajó az x tengely mentén halad, és az x koordináta növekszik. Ha az első szám 270, a hajó szintén az x tengely mentén halad, ám az előbbivel ellentétes irányba. A második szám a fennmaradó harmadik tengellyel bezárt szöget mutatja. Ha ez nulla, a hajó orra felfele mutat, és a z koordináta növekszik. Itt a felfele természetesen egy önkényes választás, és definíció szerint azt az irányt jelöli, amely mellett a z koordináta növekszik. A második szám értéke ebből adódóan max. 180 lehet, amely lefele mutat. A lefele szó természetesen az előbbihez kísértetiesen hasonló módon definiálható lenne. Ezen rendszer segítségével bármely irány egyértelműen megadható. A parszekeken belüli közlekedésre az impulzushajtómű javallott, míg a szektorok között kóválygva váltsunk ún. warp sebességre. Szállítóhajók impulzushajtóművet használnak a szektorok között is, de ez számunkra ne jelentsen követendő példát, mivel nekik is hónapokig tart az út.

Jó hír, nekem legalábbis, hogy időközben sikerült beszélni a FőMedvével (pardon, Guruval), aki áldását adta új sorozatunkra. Mindegy, amúgy sem írtam volna újra. Mindenesetre ez azt jelenti, hogy én most boldogan elmegyek aludni, ti meg a következő számban olvashatjátok a cikk folytatását.

Black úr, a varázsló



InterPaint

Ki hitte volna, hogy ezt is megérjük? Hiszen a C=64-es felhasználói piac szinte kong az ürességtől, főleg a grafikus programok hiányoznak az újdonságok közül. Már rég kiveséztük a Giga Painter-t, rég elfelejtettük azt Art Studio-t, nem is beszélve a Koala Painter-ről, mely ma már szinte ősi kövületnek számít. És ekkor feltűnik egy fickó Dániából - bizonyos Jesper S. Petersen - és ahelyett, hogy eladná kiszolgált gépét, megalkotja az ezidáig legkorszerűbb garfikus programot, amely valaha is futott C=64-en.

A bejelentkező címképernyőn öt lehetséges programrész közül válszthatunk:

1. **Hires Editor**
2. **FLI Editor**
3. **Character Editor**
4. **Sprite Editor**
5. **Quit Interpaint**

Alul meg valami hülye vicc, hogy húzzam ki a gépből az Amiga mouse-t. Jól van... Hát persze...Ha kis időm engedi, rögtön Amiga egeret dugdosok a gépembe.

Na nézzük csak. Menjünk sorba, az 1-est lenyomva lépjünk be a Hires Editor-ba. Hát már megint viccel: válasszak, hogy joy-jal vagy egérrel óhajtom megrajzolni a Giocanda-t (gy. k. Mona Lisa). Értem én a humort! Nyomjuk hát meg az egeret! Hééééé! Nem azt az egeret, és nem úgy!

Gondolom, most majd kiírja, hogy vegyek hozzá egy Amigát is, vagy valami ilyesmit. De nem. Most tölt valamit, majd bejelentkezik a munkaterület, a cursor meg úgy megdermedt, mintha talajmenti fagy érte volna. Hmmm... Hát legyen meg a Te akaratod, ihol ni egy Amiga mouse, azt hiszem, minden C=64 gazdinál elfekszik egy-két ilyen lény. Azannya! A cursor olyan sebességgel kezd el mozogni, amilyet eddig csak Amigán láttam! Sőt! Az úgy nevezett "lehulló menük" is a komolyabb gépekre emlékeztetnek. Nézzük hát, milyen csodákkal szolgál még ez a már eddig is különleges szoftver.

A képernyő tetején négy szó olvasható:

1. **Project:** azaz mi a tervünk? Ha az egér (esetleg joy) bal gombját lenyomva tartva rámutatunk, feltárja az alatta rejlő lehetőségeket. Egyes utasítások közvetlenül a billentyűzetről is elérhetőek, így a későbbiekben nem kell minden esetben ide visszatérni. Amennyiben az alábbiakban felsorolt utasítások mögött kötőjellel egy betű is áll, akkor az ezt jelenti.

- **New - CLR:** a munkaterület törlése.
- **Load - H:** Hires formátumú képek betöltése.
- **Save - G:** a kép kimentése Hires formátumban.

Ez utóbbi két pontot választva automatikusan betöltődnek a lemezen lévő képek címei, és egy új képernyőt kapunk. Betöltés esetén çlickeljünk a kiválsztott filenévre, mire az a kiemelt sorba fog átíródni. Az OK feliratra betöltődik, a Return-re töltés nélkül visszatérünk a munkaterületre. Mentés esetén tüzeljünk a kiemelt sorra, majd húzzuk ki a gépből "az egér farkát". Erre azért van szükség, mert a mouse használata esetén a billentyűzet vagy hibásan, vagy egyáltalán nem fog működni. Gépeljük be a kimentendő kép nevét, majd Return. Dugjuk vissza a csatlakozót, és nyomjunk OK-t. Lám a kép betöltődik.

- **Dos-Com:** Dos parancsokat írhatunk a kiemelt sorba, melyek OK-ra végrehajtódnak.
- **Print - S:** a kép kinyomtatása. Mind CBM, mind Epson kompatibilis nyomtatót is használhatunk, valamint választhatunk normál és negatív - azaz inverz - nyomtatás között.
- **Morecol.:** pipával kijelölve színes, kereszttel kihúzva fekete-fehér képen dolgozhatunk.
- **Info:** némi információ a programról (dicsőség neked Jesper).
- **Quit:** visszalépés az Interpaint főmenüjébe.

2. A képernyő tetején a második szó: Editor. Ez alatt három lehetőség rejlik.

- Tükrözés az X tengely mentén, illetve tükrözés az Y tengely mentén. Bármelyiket választva egy célkeresztet láthatunk, melynek metszéspontjából kiindulva egy tetszőleges méretű téglalapot hozhatunk létre. Az ezen belülre kerülő objektumot gombnyomásra a kívánt irányba és távolságra tükrözhetjük. Vigyázat, nem megkettőzésről van szó, az eredeti objektum eltűnik!
- **A harmadik lehetőség: Colour.** Kiválasztva, a képernyő alján lévő rajzkészlet kikapcsolódik, és a nekünk megfelelőt kiválasztva állíthatjuk át a "papír" színét.

3. A harmadik menüpont a képernyő tetején a Brush. Ennek szerepére majd később visszatérünk. Alatta a választható lehetőségek: Load-N, Save-M, Re-estal.-R, azaz tölteni, menteni, illetve visszaállítani az eredetit.

4. **A negyedik pont**: Special. Alatta néhány különleges funkció bújik meg.

- **Colour:** a keret, a papír, az ikonok és a karakterek színeinek átállítására szolgál. (Ezt a funkciót óvatosan babráljuk, mert egy rossz mozdulattal egyszínűvé tehetjük az egész képernyőt, és soha többé nem találjuk meg az OK feliratot.)
- **Net:** amennyiben a képernyő alján lévő rajzkészlet nagyítójára clickelünk, a kép egy általunk kiválasztott részét felnagyítva látjuk. Munkánk megkönnyítése érdekében a Net négyzethálóval segíti dolgunkat.
- **Inter:** a program Hires garfikák fogadására alkalmas.
- **Koala:** bármilyen hihetetlenül hangzik, a program képes Koala formátumú képeket fogadni, véget vetve ezzel az átkos konvertálgatásnak, vagy a Giga Paint-tel való szenvedésnek. Ha ezt a pontot választjuk, az Inter felirat kijelöltsége automatikusan megszűnik, és load esetén csak a Koala formátumú képeket veszi figyelembe. Természetesen ez megfordítva is igaz.
- **Coordinate:** kiválasztva a normál képernyő tetején jelzést kapunk a cursor X, illetve Y koordinátájáról. Hasznos segítség a pontos munkához.

Vegyük most sorra a képernyő alján lévő ikonokat, melyeket kiválasztva lépkedhetünk a rajzfunkciók között. Balról jobbra ezek a következők:

- Bármilyen alakú vonal meghúzása, mely addig tart, amíg a gombot lenyomva tartjuk.
- Fillezés, azaz bármely minden oldalról zárt terület átszínezése a kívánt színre.
- Tetszőleges hosszúságú egyenes rajzolása, melyet a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával hozhatunk létre.
- Egymás végpontjaiban folytatódó félegyeneseket rajzolhatunk meg, itt mindig csak a végpontokat kell a tűzgombbal meghatározni.
- Elvileg egy ellipszist kellene létrehoznia, de helyette csak egy igen csúnya alakzatot rajzol.
- Kört kellene rajzolnia, de erre is a fenti

megállapítás vonatkozik. (Talán ez az egyetlen hiányossága a programnak.)

- Tetszőleges méretű téglalap létrehozása oly módon, hogy a gomb nyomva tartásával kijelöljük az egyik oldalt, majd a gombot továbbra is nyomva tartva, derékszögben elérve a másik oldalt. A gomb ismételt megnyomásával kialakul a kijelölt idom.

- A következő ikonnal visszatérünk a fent már jelzett, de meg nem magyarázott Brush funkcióhoz. Az ikonra clickelve a kép tetszőleges részén egy kívánt méretű téglalapot lehet kijelölni. A kijelölt rész a gép memóriájába kerül, majd az általunk kiválasztott helyre, vagy akár helyekre is bemásolható, többszörözhető. Ha egy kép bármely részletéről úgy gondoljuk, hogy más képünkhöz is szívesen felhasználnánk, a kijelölt részt a Brush felirat alatt kimenthetjük és később vissza is tölthetjük azt.

- Az Undo ikon használatakor a legutolsó munkafázis törlődik. Vigyázat, a gép nem kérdez rá külön, hogy valóban akarjuk-e.

- A nagyító ikonja természetesen az úgynevezett zoomolásra szolgál, azaz a kép bármely részét erősen felnagyítva teszi lehetővé a finomabb műveletek elvégzését. Itt a Special menü Net pontja segíti négyzethálójával munkánkat. A kinagyított részlet mellett közvetlenül választhatjuk ki a színeket, és a négyirányú nyíl megfelelő hegyére mutatva, a teljes képet végiggörgethetjük a nagyító alatt.

- Legvégül természetesen a választható színeket látjuk, az aktuális szín mindig villog.

Néhány kiegészítés még az elmondottakhoz: Mivel - mint már említettem

- a program mind a Hires, mind a Koala képek betöltésére is alkalmas, természetes, hogy minkét formátum mentését is tudja. De, mint a töltésnél, itt is ellenőrizzük a Special menü Inter és Koala pontjainak beállítását. Apró problémát okozhat munkánkban, hogy a kimentett Koala képeket a túlságosan is igényes Koala Painter így nem tudja betölteni. Sokáig töprengtem, mire rájöttem, hogy a directoryban a kimentett kép neve mögött az idézőjel egy karakterrel "balabbra" van a kelleténél. Ezért ezt az idézőjelet egy directory átalakító segédprogrammal eggyel visszább kell húzni. Elég nagy marhaság...

Nagy vonalakban ennyit a Hires Editorról, lépjünk tovább az FLI Editorba. A programrész felépítése nagyban hasonlít a fent vázoltéra, leszámítva néhány egyéb funkciót, valamint az előző programrészben megismert rajzolást segítő ikonok hiányát. De itt ezekre nem is lesz szükség.

A képernyő alaphelyzetben a munkaterületnek csak egy részét ábrázolja, hiszen a teljes kép ebben az üzemmódban 200*160 pontból épül fel, mi pedig egyszerre csak egy 24*16-os részletet láthatunk. Így a lehető legaprólékosabb módon készíthetünk képeket, ábrákat, színezhetjük tovább a Hires Editorban rajzolt alkotásokat.

1. A Project menü újfent tartalmazza a New, a Load, a Save, a Print, a DosCom, az Info és Quit funkciókat, valamint egy Import nevű lehetőséget is kínál, mely a Hires Editorban készült képek betöltésére szolgál. A betöltés a már fent ismertetett módon történik.

2. Az Editor menüje már lényegesen eltér az előzőétől:

- **Return** - **U**: Undo, azaz a legutolsó művelet törlése.
- **Char.** - **D**: egyszerre egy képpontnyi területet rajzolhatunk.
- **Line** - **L**: nem csak pontokat, hanem vonalakat is rajzolhatunk vele.
- **Copy** - **C**: egyes részeket a rajz más pontjaira másolhatunk.
- **Backgnd.** - **B**: a háttér aprólékos átszínezése helyett az adott sorban még nem foglalt "téglácskákat" színezi át a kívánt színre, a már kész képpontok nem változnak.
- **Show** - **C=**: a teljes kép megtekintése. Ebben az üzemmódban - ha megnyomjuk a gombot - egy színes cursor jelzi, hogy a munkaterület mely részén tartózkodtunk, mielőtt a Show pontra léptünk volna. Ez a funkció nagyban segíti a tájékozódást. Kilépés joy esetében C= billentyűvel, mouse esetén F3-mal.

3. A Special menü Colour pontja megegyezik a Hires Editoréval. A Net hálóval borítja a teljes munkaterületet, míg a Mark opció a kijelölést szolgálja. Hogy az FLI Editorról csak ennyit írtam, annak egyetlen oka van: Ha Te kérdezed, akkor azért, mert köt a terjedelem és még másról is kell írni, ha viszont magamnak kell bevallanom, akkor azért, mert "rohadttul" nem értek a dolgoknak ehhez a részéhez. De ez maradjon az én titkom. Inkább lépjünk át a következő programrészbe, a Character Editorba.

Ez az a hely, ahol mindenki kiélheti alkotói vágyát, és teljesen egyedi dolgokat hozhat létre. Milyen sokszor előfordul, hogy levelezésünket olyan karakterekkel kell kinyomtatnunk, amelyek nem tetszenek, vagy éppen készülő demónkhoz vagyunk kénytelenek mások által kreált betűket használnunk. Itt a segítség. A legváltozatosabb színű, méretű és alakú karakterkészletet rajzolhatjuk meg a legegyszerűbb módon.

Újfent szembetalálkozunk a Project, az Editor és a Special menükkel.

1. A **Project menü** már csupa ismerős dologgal van megtöltve, ezzel nem kell most foglalkoznunk. Kivéve talán a Morecol. menüpontot, melyet ha kijelölünk, színes karaktereket hozhatunk létre, viszont ez némiképp a felbontás kárára megy. De hát jó nekünk a fekete-fehér is.

2. Az **Editor menü** már néhány újdonságot is tartalmaz.

- Return- U: ezt már tudjuk, ez az Undo.
- **Del.** - **Home**: a kijelölt karakter törlése.
- **Copy to...** - **C**: a kijelölt karakter abba a pozícióba másolható, amelyikbe óhajtjuk. (Megjegyzem, nem nagyon érdemes, mert felhasználáskor gondokat okozhat, hogy a karakter nem a billentyűzetnek megfelelő helyen lesz.)
- **Copy ROM** - **R**: a kijelölt karakterhelyre a gép a saját magának megfelelő karaktert helyezi, természetesen ez megfelel a karakter ASCI kódjának.
- **Mirror X** - **x**, **ill. Mirror Y** - **y**: a karaktert a képzeletbeli tengelyek túloldalára tükrözi.
- **Neg.** - **I**: a megrajzolt karakter negatívját, azaz az inverz alakját mutatja. Visszatéréshez újra rá kell lépnünk.
- **BLK** - **B**: blokk-kijelölés, azaz a 0-nak és 1-nek kinevezett karakterek közötti többi karakter egyszerre változtatható, például átszínezhető.

3. A **Special menü** a már jól ismert Colour, Net és Mark funkciókat tartalmazza. Nézzük most meg a képernyő jobb oldalát. Láthatjuk, hogy itt további lehetőségek közül választhatunk. A jobb szélen

négy nyílheggyel változtathatjuk a karakterek méreteit. A középső négyirányba mutató nyíllal az aktuális karaktert csúsztathatjuk a munkaterületen a kívánt irányba. A nyíl alatt található a színvariációk szinte kimeríthetetlen tárháza. Egyszerre ugyan a háttér színen kívül csak három színt használhatunk - tehát összesen négyet -, ezek azonban bármilyen kombinációban alkalmazhatóak, csak a színminta melletti nyilakkal kell kiválasztanunk az ízlésünknek legmegfelelőbbeket. Gondolom, ennyi információval kezdetben már mindenki elboldogul, így lépjünk tovább az utolsó programrészre.

Sprite Editor - ez aztán az igazi szórakozás! Reszkess Walt Disney! Menekülj William Hanna & Joseph Barbera! Jön az új nemzedék! Ennek csak a fele tréfa, ez a programrész valóban csuda dolgokra képes.

1. A **Project menüben** ismét néhány ismerős opció köszön vissza, két menüpont kivételével.

- **Lay Out - O:** az elkészítendő sprite paramétereinek beállítása. Egy új menükép jelenik meg, melyben a felső sorban a színhatás érdekében egymásra másolandó sprite-ok számát állíthatjuk be 1-8-ig, középen a sprite méreteit határozhatjuk meg. A legalsó sorban a fekete-fehér, illetve a színes üzemmódok között választhatunk. Ha nem egymásra helyezett sprite-okkal akarjuk növelni a színhatást, akkor kettő vagy négy színnel gazdálkodhatunk. Ha azonban mégis a több sprite-os megoldást választjuk, akkor akár nyolc színnel is dolgozhatunk, persze nem egyszerre, hanem külön-külön.
- **Animating - A:** ez a nagy-nagy meglepetés! Egyelőre maradjon is az.

2. Az **Editor menü** csak két pontban hoz újat.

- **Roter - R:** a sprite-ot 90 fokkal fordítja el a képzeletbeli középpont körül.
- **Copy to...- C:** erre később a lustábbaknak lesz szüksége.

3. A **Special menü** most semmi spécit sem tartogat, de lesz itt még meglepetés!

Amikor a munkaterületre rajzolunk, a képernyő alján a sötét háttéren megjelenik művünk, bemutatván hogy is fog az mutatni a valóságban. Ha egymás után több sprite-ot akarunk tervezni, csak annyi a dolgunk, hogy a képernyő közepétől kissé jobbra lévő nyilacskával újabb sorszámot állítunk be, ezzel előző művünk a memóriába kerül, és tiszta munkaterületen kezdhetjük a következőt. Az alatta lévő négyágú nyíllal az aktuális alakzatot görgethetjük a kívánt irányba, ezalatt a már ismerős állítható színskála, majd legalul a Scroll S. feliratnál a munkaterületen mászkálhatunk bármilyen irányba. Vannak ennél azonban izgalmasabb dolgok is. Mint tudjuk, a rajzfilmek

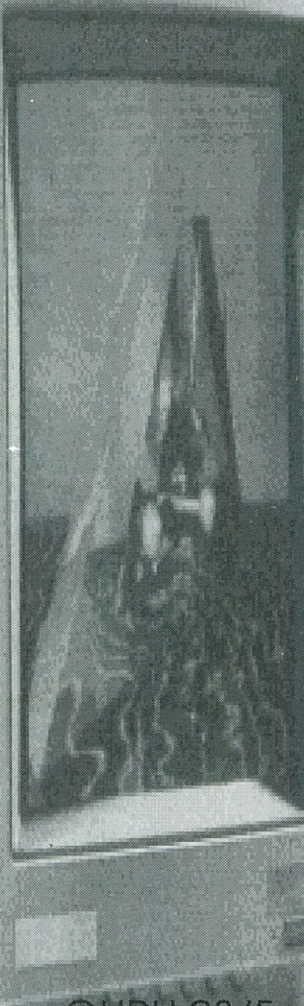
- vagy maradjunk csak a számítógépnél - a játékprogramok mozgó figurái úgy készülnek, hogy ugyanazt az alakot egy kis változtatással újra lerajzolják, majd ezt is tovább változtatják újra meg újra, míg a sorba rakott képek gyors egymásutánban felvillanva, a folyamatos mozgás hatását keltik. Ezt hívják animációnak. Most mi is részt vehetünk egy ilyen munkában, még pedig a következőképpen: rajzoljunk egy egyszerű ábrát, mondjuk egy három egységből álló egyenest. Ez lesz a 000-ás sprite. A már említett sorszámállító nyíllal állítsuk a számlálót 001-re, és az új területre rajzoljuk fel újra egyenesünket, majd toldjuk meg még egy blokkal. Folytassuk a sorszámozást és a rajzolást egészen addig, amíg a munkaterület széléig nem érünk, s onnantól kezdjük az egyenes másik végét egy-egy blokkal csökkenteni. (Lusták kedvéért találták ki az Editor menü Copy pontját, melynek segítségével az egyes sprite-okat a kívánt sorszám alá másolhatjuk, s így csak az esetleges változtatást kell végrehajtani.) Egy idő után visszanyerjük az eredeti hosszúságú egyenest, és készítettünk mintegy 15-20 sprite-ot. Lépjünk a Project menü Animating pontjára.

Egy eddig még nem látott új menüképernyő jelenik meg:

- **Start at Sprite:** ezt most hagyjuk 000-nál, innen indul a mozgássor.
- **Animation Length:** a mozgássor hossza; itt azt a számot állítsuk be, amelyik az utolsónak készült sprite sorszáma.
- **Animation Speed:** a mozgás sebessége; tetszés szerint szabályozható. Ha a képernyő alsó részére pillantunk, láthatjuk, hogy az általunk készített egyenes, gilisztaként mászik előre. Ezekután már nincs más hátra, minthogy remek mozgású alkotásunkat a Project menü Save pontjában kimentsük. Az itt készített sprite-okat, sőt az animációkat is felhasználhatjuk majd későbbi munkáink során.

Meg kell mondjam - így utólag - , hogy felhasználói programba ilyen mélységig még nem másztam bele, ezért ezúton kérek elnézést mindazoktól, akik már többkevesebb jártassággal bírnak a grafikus programok terén, remélve, hogy megbocsátják nekem az esetleges "szakmai" tévedéseket. Mentségemre legyen mondva, hogy ez a program még nem igazán elterjedt az országban. Szerettem volna minél előbb megosztani azt az örömöt, amikor öreg gépem egy Amiga mouse-tól felizgatva, általam eddig még nem tapasztalt dolgokat művel. Persze akiknek még nincs ilyen kiegészítőjük, azok is használhatják a szoftvert, csak egy cseppet nehézkesebben. Aztán, ha már összejött a zsebpénzükből, első lépésként akár meg is vehetik az Amiga-kabát első egérgombját.

Dzsambo Steven



Olcsóbb lett a GURU, de csak az előfizetőknek!

Ha előfizetsz, nem emelkedik az ár, tehát 1 évre marad 1800 Ft, félévre 900 Ft.
Március 20-ig teljes évre előfizető olvasóinknak könyvajándékkal kedveskedünk!

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA V. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) KÉSZÍTETTE.

VDG-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®

KÖNYVKIADÓ KFT

Előbeszéd

SZÉP VOLT, VILMA!

Gyanús ez a Valhalla Páholy. Ha a "jólértesülteknek" hinni lehet, gyanús volt kezdettől fogva, de most különösen az. Hogy létezik például, hogy ez a fránya kiadó hónapról hónapra több, ráadásul elfogadható árú kötettel lép a piacra? Itt valami sötét titoknak kell lappangania, vélik páran.
Egyesek holmi kalózkiadások haszonélvezőit szeretik azonosítani velünk, mások - régi, ha nem is jó ismerősök - kétségeiket fejezik ki könyveink eredetiségével kapcsolatban. Kötve-fűzve harminchat oldalas folyóiratuk (melynek címében az SF tartalomra utaló nulla is szerepel, és mely az utóbbi időben kizárólag ezoterikus témákkal foglalkozik) márciusi száma könyvkritikát (ismertetést?) közöl többek között Ian Watson Inkvizítoráról, stábunk és az olvasók egyik kedvencéről, melyet januárban jelentettünk meg. A kritika (ismertetés?) vezérfonala az a feltételezés, hogy a könyvet nem Watson írta. Szerzője a továbbiakban - mintegy mellékesen - kételyét fejezi ki más (valhallás és nem valhallás) írók kilétével kapcsolatban is. Nem tetszik neki a fülszöveg és a kiállítás sem - no igen, tudjuk, mások ebben az árkategóriában vízjeles merített papírt, és valódi emberbőr borítót kínálnak... Well.
A folyóiratbeli odamondogatás aranyszabályait ezúton - másodikként - felrúgva üzenjük Zsoldos (nomen est omen) Endrének és folyvást terebélyesedő patrónusának: köszönjük, megkaptuk az üzenetet. Élnek és dolgoznak még a szakma perifériájára szorultak, akiknek lételeme a vessző- és elválasztási hibák javítgatása, az abszolút pontosság, a nyelvhelyesség zászlajának lobogtatása - természetesen csak ha mások munkájáról van szó. Mert annak idején, mondjuk a felemás emlékezetű Griff sorozat fénykorában nem volt még ennyire finnyás a Szöllősy Vilma fedőnevű "szerkesztőnő", akinek jóvoltából bekezdések nélküli, korrektúrázatlan, sőt, álnéven írott regények is megjelentek. Ő és köre máig bajnoka a kóros hibakeresés játékának, elfeledve, hogy hibákat bizony mindannyian elkövetünk olykor. Íme egy kis ízelítő egy olyan szövegből, mely már keresztülszaladt a gáncs nélküli nyelvőr és minőségvizsgáló, "Vilma asszony" kezén:

"Tartottam egy rövid pihenőt a bozótosban. Nehezen jött álom a szememre, minduntalan a rám váró kalandos utazás képei rémlettek fel képzeletemben. Különös csak az Aggok meséiben létező lények támadtak rám, s marcangoltak agyaraikkal zsenge testemet. Mérgezett nyilak felhője szállt felém, hogy halált hozó tüskéikkel bőrömbe fúródva, megállítsák egyszerű életem lassú folyását..."

Szép. Igen szép. A lényegre visszatérve: a Valhalla Páholy stábjának bármely tagja boldogan vallaná a sajátjának Ian Watson inkriminált regényét - és bizonyára büszkén vállalja azt maga a szerző, Ian Watson is. A Games Workshop létező cég, és felettébb valóságosak, mi több, közkedveltek különféle szerep- és táblás játékai, valamint ezeken alapuló kalandregényei. Zsoldos Endre hozzáállása az anekdotában szereplő

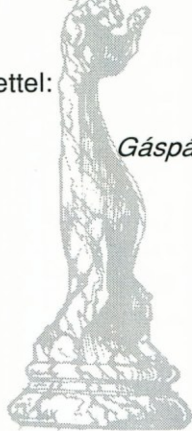
nagyhatalmú orvosprofesszorét idézi, aki egy számára idegenül csengő név hallatán kijelentette: "Ezt az embert nem ismerem, ilyen ember nincs!" Azoknak a kritikusoknak a körében, akiknek hervatag babérjaira Zsoldos (nem tévesztendő össze a Feladat és más mesterművek szerzőjével) pályázik, a kulcsszó a jólértesültség. Nem elég egy közel hat éve kiadott enciklopédiát kiszótározni, nem elég egy-egy Watson-novellát elolvasni ahhoz, hogy valaki kivághassa: "Erről meg erről most már mindent tudok, istenbizony!" Azzal az erővel, amit a Valhalla-könyvek eredetkutatásába fektetett, talán a Games Workshopnak is utánanézhetett volna - igaz, nem erre kapott utasítást a kellemes emlékeket újra meg újra megcsúfoló fővezértől, akit - fő a diszkréció - azért sem fogok e hasábokon megnevezni.

Mérsékelten kedves "Vilma"!

Szívesen fogadjuk kis csapatodtól az ismertetéseket, a kedvezőtlen kritikákat, és mivel a tájékozatlanság (akár a hülyeségig menő rosszindulat) bocsánatos bűn, Ian Watsonon és nem rajtunk áll, kérünk-e helyreigazítást tőletek. Szolgáljon tanulságul ez az eset valamennyiőtök számára: nem vagytok - nem lehettek - minden földi dolgok tudói. Annak eldöntését pedig, hogy egy mű megszületése után hány nappal vagy évvel válik klasszikussá, bízzuk inkább a kevésbé jólértesült, ám legalább elfogulatlan olvasókra.

Üdvözlettel:

Gáspár András

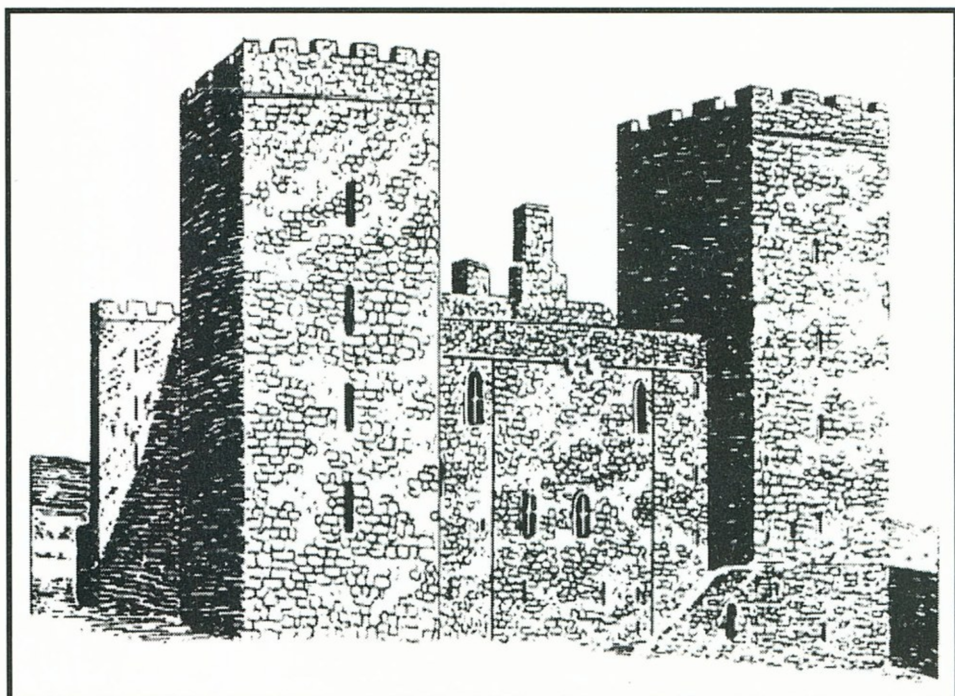


A hozzánk érkezett levelek egy része komoly segítséget nyújtott a "hogyan tovább?" kérdéseinek megoldásában. Világossá vált, hogy míg az egyre késő M.A.G.U.S. meg nem jelenik, olyan anyagokkal kell szolgálnunk, mely egyaránt hasznos minden szerepjátékos számára. Törekedni fogunk rá, ígérem. Lesznek kalandötletek, melyek segítségével könnyedén felépíthető egy egész játék, meg átszámolási táblázat, hogy az eddig közölt NJK-k és szörnyek használhatók legyenek más szerepjátékokhoz is (pl.: AD&D).

AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET -

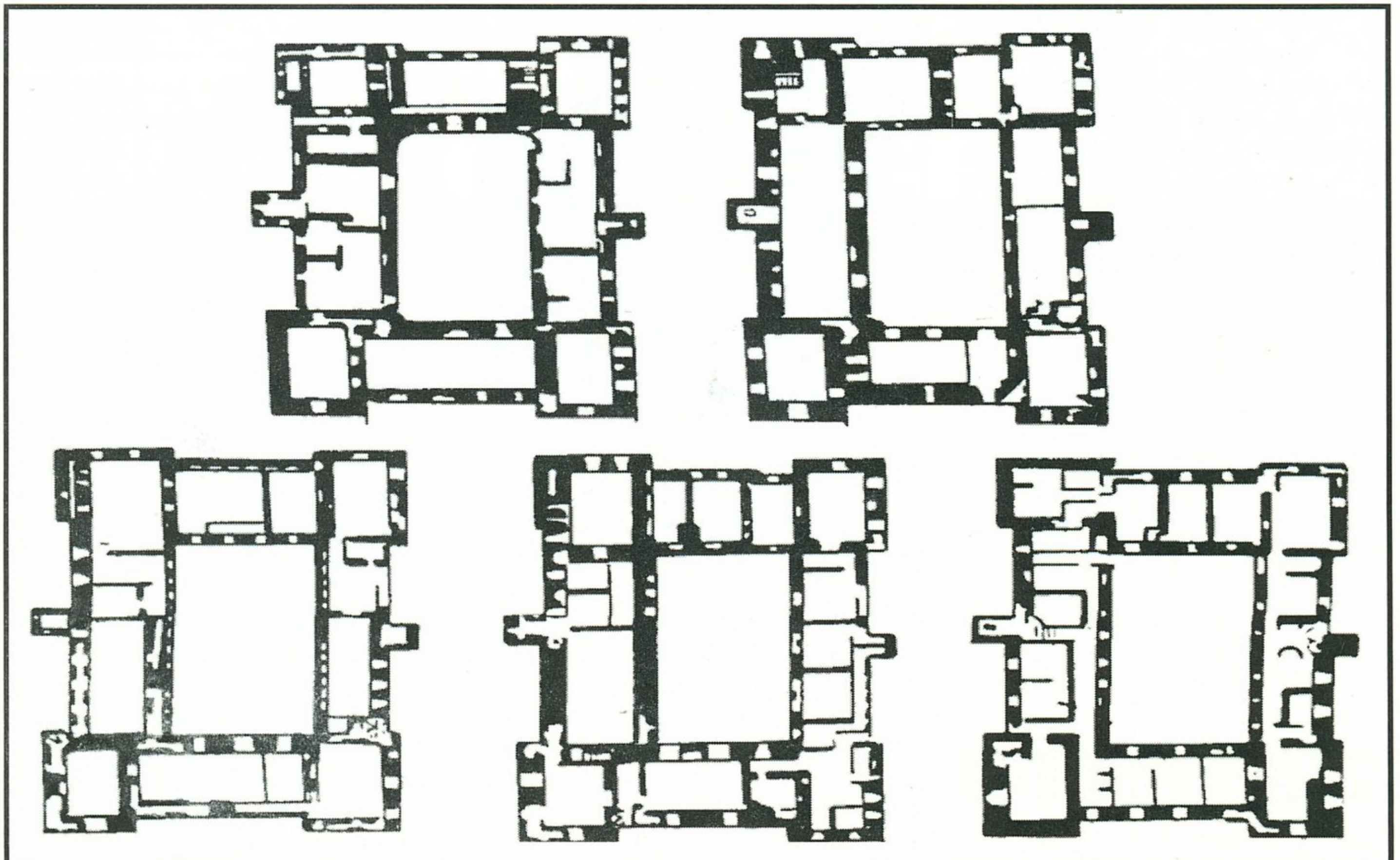
KASTÉLYOK, VÁRAK

A kastélyok, várak fontos szerepet töltenek be a fantasy szerepjátékokban, éppen ezért nem árt kissé tüzetesebben is megismerkedni velük. Az efféle erődítmények megépítésének első és legfontosabb követelménye a megfelelő helyszín megtalálása volt. A hely megválasztásában számtalan tényező döntött: általában nehezen megközelíthető magaslatra, víz közelében építkeztek. Ugyanakkor figyelembe kellett venni az építőanyag odahordásának lehetőségeit is, s ez gyakran megnehezítette a tervezést. Az várak körül puszta, jól belátható területet hagytak, olykor több száz méteres körzetben kivágták a környező erdő fáit, hogy egy esetleges támadó sereg ne közelíthessen észrevétlenül. Az építkezéshez követ és fát használtak, de tudnunk kell, hogy nem a ma is használt maltert alkalmazták kötőanyagként, hanem mészkőporral kevert homokot, ami az esőzések hatására sziklakeménységűre kötött. A külső fal vastagsága esetenként a hét-tizenhárom métert is elérte, de két méternél sohasem volt vékonyabb. Az alapokat, ha csak lehetett, sziklába vájták, s erre először a legalsó katakomba szintet építették rá. A katakombák - amelyek leggyakrabban a pince, raktár és várbörtön szerepét töltötték be - mindig keskeny folyosók és apró helyiségek szövevényéből állt, nagy termeket a vár legalsó szintjén nem találunk. Általában kutat is lelhetünk a katakombákban, ám ezt csak ostrom idején használták. Ennek elsődleges oka,



hogy a katakombák tetőzetét kőgerendákkal borították, s a mozgatható sziklatáblák mérete határozta meg a járatok és szobák nagyságát. Az alapozás és pinceszint elkészülte után a külső, fő védelmi falat húzták fel. Az ún. várfal két sziklafalból tevődött össze, melyek közé kőtörmeléket, homokot vagy földet és mészkőport szórtak, végül pedig a hónapokon keresztül locsolták és döngölték ezt a tölteléket. A falak által határolt területre emelték a lakó- és őrtornyokat, valamint a kiegészítő épületeket. A vár legfontosabb része a központi lakótorony volt, ezt úgy tervezték, hogy a falak eleste után, még önmagában is hosszú ideig védhető legyen. Itt lakott a vár ura családjával, és itt kaptak helyet a vendégszállások is. A lakótorony mellett - a várúr szobájának átellenes oldalán - találjuk a konyhát, kovácsműhelyt, az istállókat és az egyéb karámokat, ezeket fából építették. A vár személyzete - a nemeseken kívül, akik vagy a fő lakótoronyban, vagy (nagyobb vár esetén) külön lakótoronyban kaptak szállást - az őrtornyokban és az erődítményrendszer apró szobáiban voltak elszállásolva. A szolganép leginkább a munkájához közeli helyen aludt: a lovászok az istállóban, a kovács a műhelyében, a szakácsok és kukták a konyhában, stb. Egy vár teljes felépítése öt-tíz év alatt zajlott le, s igencsak igénybe vette a földesúr pénzesládáját: nemritkán birtokainak egy részétől is meg kellett válnia, ha egyéb forrásokból nem tudta fedezni az építkezés költségeit. Hozzávetőlegesen - ez persze más játékokban nagyban függ a világtól és az egyéb áraktól - a M.A.G.U.S. pénzrendszerében 5.000 - 12.000 aranyat, míg az AD&D pénzrendszerében 30.000 - 70.000 aranyat kell számolnunk egy vár felépítésére. A vár lakóinak és védőinek száma gyakran meglepően kevésnek tűnik. A kisebb erődítéseket mindössze 20 - 25 fő védte, de az igazán nagy várakban sem tanyázott 3-400-nál több védő. Ezt a nehéz élelmezési helyzet magyarázza, no meg a viszonylagosan kis hely. Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy egy várfal lerombolásához hány lövést kell leadni katapulttal. Természetesen a kőkoloncoknak nagyjából azonos helyen kell becsapódniuk, s a lövések számát nagyban befolyásolja, a várat építő mesterek hozzáértése is. Az átlagos várak falainak mérete 2-es, 3-as.

Fal méret	Vastagság	Könnyű Katapult (Lövések száma) 5kg kőlövedék	Nehéz Katapult (Lövések száma) 20kg kőlövedék	Óriás Katapult (Lövések száma) 250kg kőlövedék
1	2m	21-40	11-20	1-4
2	5m	42-60	21-40	2-12
3	7m	62-80	41-60	3-18
4	10m	82-100	61-80	4-24
5	13m	102-140	81-100	5-30



AMBER
A KOCKA NÉLKÜLI SZEREPJÁTÉK

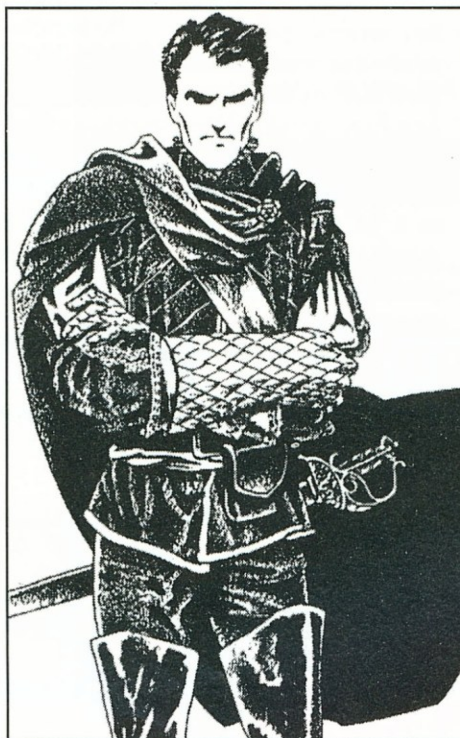
Roger Zelazny remekművét olvasván mindenki érezhette, ez sem kerülheti el a nagy klasszikusok sorsát, s előbb-utóbb szerepjáték készül belőle. Megtörtént.

EGY ÚJ JÁTÉKRENDSZER:

A játéknak nem csak világa, szereplői teljesen újszerűek, az eddigi játékszisztémákhoz képest is több gyökeres változás történt. Régi ismerőseink, a kockák például teljesen hiányoznak. Igen. Nem tévedés, NINCS kocka. Egy sem. Véletlenül sincs, hisz ezzel éppen a véletlent küszöbölték ki az alkotók. Így sokkal nagyobb szerep jut a taktikai és stratégiai érzéknek, és ezentúl semmit sem lehet egy félresikerült kockadobásra fogni. Némelyekben felmerülhetnek kérdések a harcról, a mentődobásokról, a képességekről és más fontos szerepjáték tényezőkről. A véletlent egyszerűen iktatták ki: Amit egy karakter megtehet, azt meg is teszi - amire nem képes, arra esélye sem lehet. Ha az eddigi játékok mottója az volt, győzzön a jobbik, itt ezt módosíthatjuk: a jobb fog győzni. A tisztán képességeken alapuló döntés illusztrálására egy példa: Jade és Tylp - két amberi nemes - összecsapnak. Jade harci tudása alacsonyabb Tylpénél, de állóképessége nagyobb. Így egy gyors küzdelemben mindenképpen Tylp győzne. Ha Jadenek sikerül elhúznia a csatát, Tylp gyorsabban elfárad, s Jade nyerheti a párbajt. Az iménti példa persze igen egyszerű, s csak az elméletet mutatja be. A küzdelem kimenetelének eldöntését még sok tényező befolyásolja: a karakterek saját szerencseértéke, a piszkos verekedés trükkjei, a körülmények megfelelő felhasználása, egy küszöb, egy ajtó...

A FÖLD IS CSAK EGY ÁRNYÉK...

A szerepjátékban Amber királyi családjának tagjaival vagy a Káosz nemeseivel játszhatunk. Ez a könyvet nem ismerőknek nem sokat mond, következzék hát dióhéjban az amberi univerzum leírása: A világegyetemben két hely létezik, Amber palotája és környéke, valamint a Káosz udvara. A két világ árnyékokat vet maga köré - ezek az árnyékvilágok minden köztük létező teret kitöltenek. A Káosz és az Amberben létező Sablon által képviselt Rend különböző arányban keveredik minden világban. Ezek az árnyvilágok minden létező lehetőséget magukba foglalnak Arthur király udvarától a Cybergót világokig. Léteznek, saját terük és idejük csapdájában s nyugalmában fejlődnek, mit sem tudva a világ igazi természetéről és tulajdon árnyvoltukról. A Föld is csak egy a végtelen sok árnyék közül. Amber uralkodó házának sarjai végighaladva a Sablonon - egy Amberben álló misztikus, hatalmat rejtő, ám szinte megfejthetetlen természetű ábrarendszeren, képessé válnak az árnyékok közti közlekedésre. Így a karakterek minden létezett, létező, képzelt vagy eljövendő világban megfordulhatnak. A család sok tagot számlál, de Amberben csupán egyetlen királyi trón várja őket. Ez az ellentétek forrása a családtagok (játékosok) között. Ambernek külső problémái is vannak: ezek tömörítik olykor a testvéreket esetleges, gyorsan feledhető érdekszövetségbe. Harcban állnak a Káosz udvarával, esetleg furcsa lények érkeznek ismeretlen árnyékokból, dimenziókból...



NEHÉZ ISTENNEK LENNI...

Hiába gondolnánk első pillantásra, hogy félistenekkel unalmas és könnyű játszani, ám ellenfeleink is hasonló hatalmi szinten mozognak. Bár a karakterek szinte halhatatlanok, mégis komoly diplomáciai, stratégiai érzéket követel egy jól kijátszott családban a hatalom közelében maradás. S mivel az árnyékvilágok között minden lehetséges variáció létezik, csak a Kalandmester fantáziája szabhat határt a változatosságnak. Meg kell szokni egy teljesen új értékrendszert is. Az árnyékok közt utazó hercegek számára (akik világok történelmét, sorsát befolyásolhatják akaratukkal) rengeteg olyan akadály, probléma megszűnik, amelyek az eddigi szerepjátékokban komoly kihívást, esetleg végcélt jelentettek. Első példa erre a pénz. Mindig van belőle elég, hiszen mód nyílik az árnyékok valóságának árnyalatnyi befolyásolására. Ez pont elég arra, hogy az eddig üres fiók hirtelen bankókkal legyen tele. A közönséges árnyéklakókkal létével ugyanez a helyzet. Sosem lehetnek olyan harcosok, hogy csak egy pillanatra is kihívást jelentsenek Amber valamelyik hercegének. Nincs több ezer év gyakorlási idejük. Ennek ellenére még egy hercegnek sincs komoly fölénye valamely techno-világ állig felfegyverzett zsoldosai ellen, akik több tucat plazmavető zárótüzét zúdíthatják rá. A tulajdonságok is fé-

listeniek. A karakterek amberi erővel kisebb autókat emelhetnek fel, csontot morzsolhatnak szét. Az erő tulajdonságon a kézitusában való jártasságot is értjük - ez sem mindennapi. A könyv szerint legfeljebb egy harminc éve állandóan edző keleti harcművésznek van esélye arra, hogy meglepjen egy amberi herceget valami új manőverrel. A psziché a karakter szellemi és mágikus képességeit jellemzi. Az állóképesség vagy kitartás mutatja meg a regenerálási képességet, a fájdalomtűrést és az állandó megterhelés (például több órán át tartó folyamatos közelharc) elviselését. Az összes fegyveres készséget és stratégiai érzéket a harci tudás nevű tulajdonság írja le. Ennek bajnoka a családban Benedict, aki képes láthatatlan pengéket kivédeni, s az összes létező fegyvert első pillantás után tökéletesen kezelni. A játék igazi nehézségét a karakterekkel egy státuszban álló teremtmények jelentik. A rokonok, vagy a Káosz nemesei, az alakváltó démonok, akik a Logrus, a Káosz sablonja révén energiacsápokkal közlekedhetnek az árnyékokban.

SABLON, LOGRUS, TAROT, MÁGIA...

Szerepjátékaink megszokott mágiarendszere után kissé összetettnek tűnhet az Amberben bevezetett rengeteg különböző valóságmanipulálást szolgáló lehetőség. Amber királyi családja számára a Sablon biztosítja az árnyékok közti közlekedést, a Káosz lordjai a Logrus mintázatának végigjárása után használhatják a térben és árnyékok közt való helyváltoztatásra az energiacsápokat. A Tarot egészen különleges eszköz, hatalommal átitatott lapjain át teleportálhatnak, kommunikálhatnak egymással, és mentális összecsapást is vívhatnak a kártyák tulajdonosai. A kártyalapok megfestése, megalkotása külön tudomány, melynek mestere Dworkin, a kiszámíthatatlan, őrült törpe, a kötetek egyik legellentmondásosabb és legfurcsább alakja. Már ezeket a mágiánál sokkal magasabb rendű erőket megismerni, és lehetőségeiket viszonylag jól és biztosan kihasználni sem csekélység. Ugyanakkor a megszokott, szívünkhöz közelebb álló varázslás is létezik azon világokon, ahol a mágikus energiák dominálnak a technikával szemben. Ehhez tudnunk kell, hogy minden egyes árnyék más és más energiamintázattal rendelkezik. Ami nem jelent mást, minthogy egyes világokon nem ismerik a mágiát, viszont a technikai vívmányok működnek (egész magas szinten vagy csak az újkor gőzgépeinek szintjén), máshol viszont pont fordított a helyzet, hatalmas mágusok uralhatják az árnyékot, ám a puskapor nem hajlandó felrobbanni. Amber városa speciális eset, ahol minden stabil és állandó, a Sablon jelenlétének köszönhetően. Ezért hiába léteznek világok tömegpusztító fegyverekkel vagy kontinenseket átalakítani képes mágiával, ezek az Igazi Birodalomban nem működnek. Így Amberben, annak ellenére, hogy a hercegek több világ hadseregében szolgáltak, s minden elképzelhető energia, gáz, hő, elektromosság, lézer, maghasadás és fúzió alapú fegyvert biztos kézzel kezelnek egynéhány perc után, az udvarban kardokat és tőröket viselnek oldalukon. (A Valhalla Páholynál a jövőben napvilágot látó kötetben, melynek címe Avalon ágyúi, ez is megváltozik, mikor Corwin egy másik világon semleges vörös port talál, mely Amberben puskaporként viselkedik.) Tehát, ha egy világon működik a mágia, akkor Amber hercegei, ha foglalkoztak a varázslás tudományával, használhatják ezeket az energiákat is. Ennek is több formája lehetséges. A legegyszerűbb és csak védekezést szolgáló - de villámgyors - forma a Parancsszavak mágiája. A klasszikus mágusok által használt, az őselemeket és az időt manipuláló hatalom a Boszorkányság. Ezzel szinte minden varázslat megalkotható, hisz mozaikmágia rendszerrel magunk tervezhetünk varázslatokat. A legutolsó és legmagasabb szintű mágiaforma segítségével tárgyakat és lényeket teremthetünk, ez a Megidézés nevet viseli.



ZELAZNY SEM ISMERI SAJÁT VILÁGÁT...

Amber világát leírni szinte teljesen lehetetlen, s nem csak a helyszűke miatt. Rengeteg kérdésre nyitva hagyja a választ maga Zelazny is. A szerepjáték szabálykötetében szinte filozófiai értekezést találunk ezekről, s a lehetséges válaszokról. Néhány a felvetett kérdések közül: Ha a Sablon létezik Amberben, de a tükörképe Rembán aktív, és Tir Na Noghban is létezik egy égi vetülete, a Sablon nem is egy és egyedülálló. Lehet, hogy több ilyen is létezik, esetleg más életformákkal vagy hatalommal. Vagy: A Sablont Dworkin teremtette, s ő valószínűleg a Káosz udvarának nemese. Miért tette? Megteheti-e még egyszer? Ha igen, Amber nem más, mint a Káosz egy speciális vetülete, hatalmának csöppnyi külön egysége csupán. Dworkin utal arra, hogy tudja, hogyan lehet elpusztítani a Sablont. Valóban így van? Rengeteg kérdés, amire a Kalandmester adhatja csak meg a választ...

E rövid összefoglaló is jelzi, egyedi szerepjátékkal találkozhatunk, ha megpróbálunk Ambert játszani. Csak többféle játékot kipróbált, veterán fantasyseknek ajánlom ezt a lenyűgöző bonyolultságú, de végtelenül logikus és logikát követelő művet.

Kovács Adrián



Gyíkmágus

ELŐFORDULÁS: *Ritka*
A MEGJELENŐK SZÁMA: *1*
TERMET: *E (kb.2.20cm)*
SEBESSÉG: *70 (SZ)/100 (V)*
TÁMADÓ ÉRTÉK: *64*
VÉDŐ ÉRTÉK: *108*
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: *35*
CÉLZÓ ÉRTÉK: -
SEBZÉS: *2k6+4 vagy fegyvertől függ*
TÁMADÁS/KÖR: *3*
ÉLETERŐ PONTOK: *18*
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: *70*
ASZTRÁL ME: *42*
MENTÁL ME: *39*
MÉREGELLENÁLLÁS: *5*
PSZI KÉPZETTSÉG: *Kyr metódus, 80 Pp*
INTELLIGENCIA: *Kiemelkedő*
JELLEM: *Rend, Halál*
TAPASZTALATI PONTOK: *2300*

A gyíklények egyik legkülönösebb fajtája a gyíkmágus. Egyes tudósok szerint valaha egyetlen fajt képeztek a Snil síkságon élő gyíkemberekkel. A kasztrendszerek kialakulása után azok a gyíklények, melyek magasabb intelligenciával rendelkeztek - s a gyíktársadalom irányítói lettek -, különváltak, s belházasságaik egy különálló fajt eredményeztek. Mondják, ebben maguknak a gyíkmágusoknak is részük volt, mert mágiájuk segítségével indították el és gyorsították fel e folyamatot. A Káosz évezredei alatt civilizációjuk felvirágzott: birodalmuk Kharétól egészen az Ediomad-hegység pereméig húzódott. Uralkodásuk alatt egyesítették az északon élő gyíklények nemzetségeit, s megpróbálkoztak a lehetetlennel, a többi gyíkember intelligenciájának megnövelésével. Ki tudja, miféle eredményeket érhettek volna el, ha az ötödkori Dawa Birodalom felemelkedésekor - a démonikus kor kezdetén - nem semmisíti meg civilizációjukat az őrült máguskirályokkal vívott háború. A gyíkmágusok a szétszóródott törzsekben élő gyíkemberek közé keveredtek, s azóta számuk egyre fogy, hisz nem hajlandók akárkivel megosztani életüket. E szokásukkal sikerült töretlen vérvonaluk tisztaságát megőrizni, noha jellemük egyre torzul. Az ősidők legendái szerint egykor nagy és nemes fajta voltak, akik az embereket is megszégyenítő széles látókörrel, kiemelkedő bölcsességgel és toleranciával bírtak. Az elmúlt évszázadok alatt jellemük ennek ellenkezőjébe csapott át: megkeseredett, minden más fajt gyűlölő és megvető népség vált belőlük, sőt, a többi gyíklényt is meglehetős lenézéssel kezelik. Szigorú törvények szerint uralkodnak törzseiken, s ha csak lehet, minden más közelükbe keveredő lényt feláldoznak istenük oltárán. Istenük, akit civilizációjuk bukása óta imádnak, a Bosszú és az Entrópia istene, s ez szöges ellentétben áll jellemükkel, mivel minden egyéb cselekedetükkel a Rendet szolgálják. Egyedülálló ismerői a Boszorkánymágia minden formájának, s Pszi képességükkel gyakorta meglepik ellenfeleiket. Tudásukat még a letűnt évezredek homályából hozták, s gondosan ügyelnek arra, hogy továbbörökítsék utódaikra. Némelyek az aquirok kései leszármazottjának tartják őket, ám ez a hiedelem leginkább abból a szokásukból táplálkozhat, mely méltán megdöbbenthet mindenkit: időről időre leszállnak Ediomad mélységes tárnáiba, s onnan különös lényekkel térnek meg. E sokak által fiatal aquir nőstényeknek tartott teremtményeket megkülönböztetett figyelemmel tüntetik ki, majd a párzási időszak után, miután utódaiknak életet adtak, rituális keretek között feláldozzák őket Phetnek, az Ediomadi Óistennek. A mágia gyakorlásán kívül különös kedvüket lelik ősi romok átkutatásában, régi feliratok tanulmányozásában. Ha hinni lehet a szóbeszédnek, a Dawa

elleni háborút azért veszítették el, mert elutasították egy démonherceg ajánlatát. A démon azt kívánta tőlük, fogadják el őt istenüknek, s ezért cserébe hozzásegíti a gyíknemzetséget, hogy leigázzák és uralják a világot. Visszautasításakor e démonúr megjósolta: egykor majd szívesen élnének ezzel a lehetőséggel, s hagyott részükre egy megidéző formulát, melynek felhasználásával hívhatják őt, ha elérkezettnek látják az időt. Nem kizárt tehát, hogy ezt az elveszett idézővarázst kutatják ily kitartóan - s az istenek őrizzék Ynevet, nehogy rábukkanjanak! Hatalmas termetű - a többi gyíkembernél is nagyobb - nép, testi erejük a trollokéval vetekszik. Noha ellenfeleikkel szemben legszívesebben mágiát használnak, nem vetik meg a fegyvereket sem: a kardot, tőrt és a lándzsákat kedvelik. Puszta kezük csapásaival akár egy ökröt is leterítenek, éppen erejük miatt kapnak +4-et sebzésükre, bármivel harcolnának is. Hallásuk, látásuk gyenge, de kitartóak, és százötven kilós testsúlyuk ellenére is fürgék. Pikkelyeik - kortól függően - arany, majd ezüst árnyalatot öltenek, szemük smaragdszínű. Életük közel kétszáz évét gyíkemberek törzseiben élik le. A törzsi kunyhókat - melyek leginkább sásból, nádból meg fából készülnek - ki nem állhatják, inkább kőtornyokban laknak. Jól beszélnek majd' egy tucatnyi nyelven (kyr, elf, törp, pyarroni), igaz, sziszegő hangképzésük miatt kissé nehezen érthető a mondanivalójuk. Talán az egyetlen földfelszínen élő nép, mely képes aquirul kommunikálni. Kiváló vitapartnerek, s világlátásuk egyedülálló volta, az emberi civilizációtól gyökeresen különböző kultúrájuk miatt sok tudós számára életcél, hogy találkozhasson velük. Ez azonban csak a legritkább esetben sikerülhet, s noha olykor kalandozók egész csapatai kapják a feladatot, hogy raboljanak el, hozzanak megbízójuknak élő gyíkmágust, az eff.le küldetések rendre kudarcba fulladnak. Hogy szokásaikról, történetükről mégis tud egyet s mást az emberiség, egyedül Kszishnii Chssce-nek köszönhető, az egyetlen renegát gyíkmágusnak, akit a történetírás feljegyzett. Kszishnii fiatal korában - alig töltötte be ötvenedik évét - szakadt el népétől, s azóta magányos kalandozóként járja Ynevet. Állítólag kilenc évig élvezte Doran vendégszeretetét, s miután megírta összefoglaló művét a gyíkemberek történelméről, gyanús körülmények között távozott. Olykor látni vélik Erionban, máskor Ifinből érkezik felőle hír, de az bizonyos, hogy Doranban többé nem tűnt fel.



Syvan
(Élőhalott)

ELŐFORDULÁS: *Nagyon ritka*
A MEGJELENŐK SZÁMA: *1k6*
TERMET: *E*
SEBESSÉG: *40 (SZ)*
TÁMADÓ ÉRTÉK: *60*
VÉDŐ ÉRTÉK: *90*
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: *25*
CÉLZÓ ÉRTÉK: -
SEBZÉS: *1k6 vagy fegyvertől függ*
TÁMADÁS/KÖR: *1*
ÉLETERŐ PONTOK: *13*
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: *46*
ASZTRÁL ME: *7*
MENTÁL ME: *7*
MÉREGELLENÁLLÁS: *immunis minden méregre*
PSZI KÉPZETTSÉG: *Nincs*
INTELLIGENCIA: *Magas*
JELLEM: *Káosz, Halál*
TAPASZTALATI PONTOK: *700*

A legocsmányabb újkori élőhalottak, melyeket a Necrografia a kóborló dögök kategóriájába sorol. Négyszáz éve találkoztak először efféle szörnyeteggel a Dwyll Unió gyepűin, s ez a találkozás sokáig emlékezetes marad az Inkvizítorok Szövetségének tagjai sorában. A Syvan megszólalásig hasonlít az egyszerű, zombi típusú, tudatalan élőhalottakra - a különbség végtelenül gonosz természetében és már-már állati ravaszságában nyilvánul meg leginkább. A Szarvtorony nekromantái gyanítják: óvatlan abasziszi boszorkánymesterekből válik Syvan, erre utal lassan rothadó testük kinézete, s a boszorkánymágia használata. Temetők, jeltelen sírok lakói, kik a két hold együttállásakor másznak elő, hogy a környék lakóit riogassák. Minden különösebb ok nélkül gyilkolják, átkozzák meg áldozataikat, hogy azután a helyükbe költözzenek. Feljegyzések szólnak egészen elnéptelenedett falvakról, melyek nappal üresen konganak, hogy az éj leszálltával megelevenedve Syvan településsé váljanak. Szerencsére a mágia használatán kívül más fegyverhez nem szívesen nyúlnak, tőrnél, rövidkardnál nagyobb alkalmatosságot sosem használnak. Immunisak minden méregre, illúzió- és asztrálalapú varázslatra, testüket csak mágikus hatalmú fegyver sebzi.

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
NYULÁSZI ZSOLT
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HÍRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

élő szerepjáték

LIVE FANTASY - avagy játszd élőben!

Ez a vasárnap délelőtt is csendesen, nyugodtan indult az erdőben: a nap melegen sütött a fák zöldellő koronáira. A madarak gondtalanul csiviteltek a lombok között. Látszólag semmi sem zavarta a természet harmóniáját. De hirtelen vad csataüvöltéssel tucatnyi fiatal rohant a tisztásra, a kezükben fakardokat, botokat és műanyag csatabárdokat lóbálva egymásnak rontottak - kezdetét vette a harc. Valahogyan így nézhet ki a külső szemlélődő számára egy élő fantasy játék. Hogy mi ennek az értelme? Természetesen a játék. Gondolom a lap olvasói közt kevesen akadnak, akik így vagy úgy, de ne hallottak volna még a szerepjátékokról. Az élő játék lényege megegyezik a hagyományos szerepjátékokéval, csakhogy míg azok egy asztal körül bonyolódnak beszélgetés formájában, addig az élő játék - mint a neve is mutatja - cselekedetekben realizálódik. Amellett, hogy szerepjáték (azaz kitűnő szórakozás), próbára teszi a játékosok erejét, ügyességét és bizony a kitartását is. Hiszen, ha valaki egy asztalnál ülve bizonygatja, hogy oly hatalmas harcos, hogy akár öt ellenféllel is képes egyszerre megbirkózni, az igencsak elgondolkodhatna, hogy vajon mit tenne személyesen egy ilyen helyzetben. Az élő játék remek alkalmat teremt az efféle tesztekre. Én magam többször voltam olyan helyzetben, mikor váltig állítottam, hogy a karakterem igenis képes ezt vagy azt végrehajtani, míg a játékmester épp az ellenkezőjét állította. Hasonló a live fantasyben nem fordulhat elő: ha valóban képes vagy rá megteszed - ha nem, hát nem. Az iméntiek persze kissé egyszerűsített összképet nyújtanak csak. Elvégre ha a játékos le akarja szúrni ellenfelét, mégsem hajthatja végre valójában - úgy az élő játék nem örvendhetne igazi népszerűségnek, már csak a játékosok egyre csökkenő száma miatt sem. A sérülések és egyéb kellemetlenségek elkerülése végett itt is bevezettük az életerő pontokat. Valahányszor egy játékost eltalálnak, az életerő pontjából veszít. A vívás sem élesben megy, mindössze csak meg kell érinteni az ellenfelet - fejre és öv alá támadni tilos! Ez már működőképessé tenné a játékot, de mi van, ha valaki nem szeret fegyvert használni, fél az árnyékvívástól vagy csupán semmi érdekeset sem talál abban, hogy fakardokkal püfölje a társait? Nos, az ő számára is létezik megoldás. Játszhat ugyanis varázslót. Ez nyilván furcsán hangzik kicsit, mivel éppen arról esett szó, hogy az ember csak azt teheti meg, amire valóban képes, mást nem. Az igazi varázslók száma pedig meglehetősen alacsony. Azonban a látszólagos ellentmondás kis kompromisszummal feloldható: a harcosok sem fejezik le az áldoztot igazán, tehát a varázslók sem varázsolnak igazán. Mindazonáltal a szükséges ötletességgel temérdek lehetőség nyílik szórakoztató "varázslatok" megalkotására. Példának okáért, csak, hogy egy ismertebb varázslattal kezdjem: a varázsló maréknyi homokot szór szét, s ettől a közelben tartózkodók elalszanak. Vagy ha a varázslónak sikerül megérintenie áldozatát, az veszít az életerejéből. Mégis, mindez csak akkor igazán játék és kaland, ha nem pusztán az egymást csépelő játékosok szervezetlen összejöveteléből áll, hanem a játékmester(ek) által kitalált kerettörténet, feladat megoldása a cél. És végül az sem hátrány, ha megfelelő jelmezben és környezetben játszódhat a történet, teszem fel a környék egy romos (romantikus) várkastélyban, netán a budai katakombákban. Ennyit nagy vonalakban az élő játékról - avagy live fantasy-ről. Ha valaki kedvet kapott hozzá, forduljon bizalommal a Magyar Fantasy Egyesülethez! Az Egyesületnek még idén több ilyen rendezvénye lesz, akinek pedig nem alkalmas az időpont vagy a helyszín, azt szabályokkal és tapasztalatokkal tudjuk segíteni.

Jakab Zsolt





LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Különösebb kommentár nélkül adjuk közre a most következő levelet, mely a szerkesztőségbe érkezett, nincs mit hozzáfűzni, hiszen önmagáért beszél. Legalább annyira megdöbbentett és elszomorított minket, mint az előző - a hamis. Most csupán az okok változtak meg. Kedves Gyula! Őszintén együttérzünk veled, s mindenben szívesen együttműködünk. Elnézésedet kell kérnem, hogy mindeddig nem sikerült személyesen is válaszolnom, ennek csupán a rohanó - s számomra mindig kevésnek bizonyuló - idő az oka, nem pedig a hajlandóságom hiánya. A Csillagvadász Légió kérésére álljon itt a nekünk küldött levelük, teljes terjedelmében:

Kedves Novák Csanád, Őszintén Tisztelt Magyar Fantasy Egyesület!

A Guru IV. számában megjelent cikked a VALÓDI Csillagvadász Légiós vezetőségben el nem mondható döbbenetet okozott. Miután azonban jobban megvizsgáltuk házunk táját, rá kellett jönnünk, hogy köszönettel, méghozzá nem kis köszönettel tartozunk nektek.

A tények:

A Csillagvadász Légió titkárságát az egykor Erdőkertesen működő Főnix SF és Fantasy Klub tagjai alkotják, mintegy tízen. E régi munkatársak között osztottuk fel a feladatokat, mikor a Légiót létrehoztuk. Így kapta egyik munkatársunk a terjesztőkkel, kiadókkal való kapcsolatfelvételt. Immár harmadik hónapja sejtjük, hogy említett munkatársunk nem végzi feladatát, leveleket nem ad fel, eltűntet, vagy hamis információkat ad. Több alkalommal kérdőre vontuk, eredménytelenül. Végül ügyintézésünk felülvizsgálata és néhány eltűnt levél előkerülése bizonyítékot szolgáltatott, hogy munkatársunk egyszerű hanyagságból valóban nem tett eleget feladatának. 1993 február 13.-án a Csillagvadász Légió vezetősége az illetőt (megnevezését értelmetlennek tartjuk) kizárta klubmozgalmunkból. Úgy gondoltuk, az ügy ezzel le van zárva. Nem így történt. Egykori tagunk birtokában maradt több a CSL fejlécét viselő levélpapír, amiket felhasználva TÖBB, számunkra fontos kapcsolatunknak, barátunknak levelet írt. E levelek nagyobbik része (legalábbis reméljük), olyan címzettekhez került, kik nem értve a dolgot, az IGAZI vezetőséget kérdőre vonták. Ekkor derült ki e kicsinyes bosszú teljes mértékben, cikketek pont volt a végére.

A hozzánk visszakerült levelek tartalmát illetően:

Válogatott rágalmazások olvashatóak a Magyar Fantasy Egyesületről, annak vezetőiről, alkotóiról, de a levélíró nem kímélte az egykori VEGA klubmozgalmat és a Galaktika szerkesztőségét sem. A levelek alatt a Csillagvadász Légió vezetője (Böszörményi Gyula) aláírása olvasható, kézírással meglepően jól hamisítva~~! Sőt, mindezek mellett a kiadóknak és terjesztőknek szétküldésre kerülő szinopszisunk anyagát is megtaláltuk ÁTÍRVA, természetesen a fenti és más szervezetek, illetők személyét durván sértve.

A rágalmazó levelek a Csillagvadász Légió dicséretével folytatódnak mind, egyértelműen lejáratva ezzel a mozgalmat. Az óriási, és minden fantasyt kedvelő számára nyilvánvaló tárgyi hibák, miket Novák Csanád cikkében kiemelt, szintén ezt szolgálják, hiszen annál is inkább durvábbak, mivel pl. az említett két író, Nemes István és Koch György szintén a Légió tagjai.

A Csillagvadász Légió megfontolás tárgyává teszi, hogy kizárt tagja ellen polgári peres úton, hitelrontás címén, pert indít.

Az igazi Csillagvadász Légió vezetősége és tagsága a Magyar Fantasy Egyesülettől, annak vezetőitől, alkotóitól, valamint a Galaktika szerkesztőségétől és az egykori VEGA tagjaitól elnézést kér a kellemetlenségért, ami érte őket. E mellett kijelenti, hogy az ilyen levelektől elhatárolja magát és kéri mindazokat, kikben felmerül a gyanú, hogy szintén hamisítványokat kaptak kézhez, értesítsék róla.

Kérjük, hogy a Guru olvasóinak hiteles tájékoztatása érdekében e levelünket leközölni szíveskedjetek.

Böszörményi Gyula
AZ IGAZI CSILLAGVADÁSZ LÉGIÓ VEZETŐJE



SZENZÁCIÓ!

A

BELVÁROSBAN

MAGYAR UTCA 1./B.

SZÍNES

FÉNYMÁSOLÁS

AZONNAL

Olcsó árakkal

Hosszú nyitvatartással

8-20[00]

Kedvezmény nagyobb példányszám esetén

Tel.: 118-9481

Tel.: 118-5003

VDG-MARJAI DESIGN

Ára: 150Ft

GURU

93

...akoztató informatikai magazin

+ 16 oldal

...ÚNA

...64

...u legyen veletek !

...havonta az ...árusoknál!

AUR TUDOMÁNYOS ASZTROLÓGIAI BT

ENGEDMÉNYEINK:

SOFTWARE 10%

TANÁCSADÁS, HOROSZKÓP 30%

1032 BUDAPEST, ÁGOSTON U. 32.

TELEFON: 167-0427

VDG

DESIGN GROUP

...EMMEL

...ATTAL

...EN TALÁLJA

...BBET:

ARCULATTERV

KÉSZÍTÉS

EMBLÉMA

REKLÁMGRAFIKA

REKLÁMTERV

REKLÁMFOTÓ

HIRDETÉS

SZERVEZÉS

Keresse a lovat, amely nyolc lábbal száguld a siker felé!

INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!

...6 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

TELEFON/FAX: 182-0430

VDG-MARJAI DESIGN

nexon

KERESKEDELMI & SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BT

1029 Budapest, Kinizsi Pál u. 16.

Telefon: 176-5107

Kedvezményeink:

Hardware 4%

Software 5%

Reklámfotó, fotógrafika 30%

VDG-MARJAI DESIGN



VDG

VALHALLA DESIGN GROUP

Játékforgalmazás

A mostani alkalommal egy talán mindenkit érdeklő témával, a professzionális játékfejlesztéssel foglalkozunk. A cikkhez szakmai tanácsokat a Novotrade Software Kft. sokéves tapasztalattal rendelkező programozói adtak. Írásunk most kivételesen a témával régebben foglalkozókhoz szól, de néha nekik is kell egy kis időt szentelni.

Az utóbbi években a játékprogramok készítése egyre inkább hasonlatossá vált a filmkészítéshez. A munka jóval nagyobb részét végzik grafikusok, a háttereket sokszor festők készítik el, amelyeket aztán digitalizálnak. Az animációkat külön animációs szakemberek, gyakran rajzfilmesek tervezik. A 256 színt produkáló, nagyfelbontású VGA kártya megjelenése óta még nagyobb az igény a "filmszerű" játékokra, mint az Amigánál. A nagy mennyiségű digitalizált kép és bonyolult animációk persze merevlemezt igényelnek, amely azonban minden PC-snek van. Ezzel a tömény mennyiségű grafikával próbálják ellensúlyozni, hogy a PC-n nem lehet igazi akciójátékot csinálni, scrollal és villámgyorsan mozgó sprite-ok tömegével, ahogy az Amigán.

Az aktuális programozási és rajzolási munkát több hónapos előkészítés előzi meg: amíg a cég feje a megrendelővel tárgyal, és minél kedvezőbb feltételeket próbál kialkudni, már készülnek a tervek, a fejlesztői dokumentáció. A nyugati megrendelő gyakran kész storyboard-ot (a játék menetének, kezelésének részletes leírása) ad. Ennek hátránya, hogy a hosszú fejlesztés alatt a designert esetleg kirúgják, és arra mérget lehet venni, hogy az új ember mindent átvariál, sok programrészt át kell írni, a grafikákat át kell rajzolni. A másik, kellemesebb megoldás, ha a tervezést, a játék kitalálását is a csapat végzi. A megrendelő ebbe nem nagyon szokott beleszólni, így nincs annyira megkötve a fejlesztők keze. Ebben az esetben viszont a megrendelő és fejlesztő között általában lazább a kapcsolat, nehezebb komoly előleget kiharcolni az első 5-6 hónapban. Ha a megrendelő diktál, ő a főnök, akkor már a szerződés aláírásától számított 2-3 hónapon belül elkezdi az előlegeket átutalni.

Ha nem félig-teljesen kész programmal akar valaki házalni, hanem már a tervek alapján meg akar nyerni egy komoly megrendelőt, akkor a fejlesztői dokumentáció elkészítésébe nagyon sok munkát kell fektetni. A játék részletes leírásán kívül (hol, mikor, milyen gomb megnyomására mi történik) ismertetni kell azt is, hogy a feladat milyen részét ki csinálja, mi milyen határidőre készül el, milyen fogásokat, megoldásokat kívánnak a programozók alkalmazni, milyen technikai jellemzői lesznek a programnak (pl. animációk száma, másodpercenkénti képváltás szám, stb). Elfogadásra még így is kevés esély van, hacsak nincs neve a fejlesztő csoportnak (valamilyen korábbi, sikeresen forgalmazott munkájuk adhat jó referenciát).

A részletes tervek elkészülte után el lehet kezdeni gondolkodni a program csontvázán, az alaprutinok működési elvén. Érdemes általános, máskor is felhasználható fogásokat alkalmazni, még akkor is, ha ez dupla munkát jelent. Ha rosszak az alapok, a ház össze fog dőlni - illetve egyre nehezebbé válik az építkezés, ha nem akarjuk, hogy összedőljön. Érdemes hónapokat tölteni egy jó rendszer kiépítésével, mert utána nagyon gyorsan fog menni a dolog.

Fontos, hogy milyen grafikus programot választunk a hátterek, animációk elkészítésére. A mérhetetlen sok animáció olyan trükkös tömörítési eljárásokat kíván, amelyeket már az animáció elkészítésénél figyelembe kell venni. Pl. egy mozgó embert megcsinálhatunk úgy, hogy külön megrajzoljuk a testét-fejét, karjait és lábait. Mozgás közben sokszor a részletek csak helyüket változtatják a többi részhez képest, alakjukat nem, így a teljes animációt a részletek összeillesztésével, megfelelő elhelyezésével kapjuk meg. Ha az embert egyben rajzoltuk volna meg, tízszer-hússzor annyi memóriahelyet foglalnának az animációk, mint ezzel a technikával. A jelenleg forgalomban levő rajzolóprogramok között én olyat nem ismerek, amivel azonnal ilyen animációkat lehetne készíteni, ezért sok csapat magának készít ilyen és hasonló jellegű varázseszközt.

A PC-n egyébként külön problémát szokott jelenteni, hogy a játéknak több grafikus kártyán is futniuk kell. CGA-t ma már senki sem kér, de a VGA mellett az EGA, MCGA, és a Tandy (ez egy játékra való PC, nem külön grafikus kártya, bár saját grafikus kártyája is van) verzió gyakori kívánság.

Ugyanez a helyzet a hanggal: a PC csipogón kívül Adlib, Soundblaster és még sok egyéb kártyán is mennie kell. A digitalizált effektek, beszéd előállítása aránylag egyszerű, de a jó zenéhez egy profi számítógépes zenész kell. Mivel az ő munkájukat senki más nem tudná megcsinálni (a grafikus helyett a programozó bármikor berajzol egy-két pixelt), ők szokták a legtöbb pénzt kapni, munkájuk mennyiségéhez viszonyítva. A grafikusok szokták a legkevesebbet kapni (szintén a munkájukhoz viszonyítva), pedig az ő munkájukon is nagyon sok múlik.

Ha jó rendszert hoztunk létre, akkor a játék megírása már csak idő kérdése. Fontos, hogy jó hibakereső rendszerünk legyen. Előfordulhat, hogy nagy project esetén érdemes a programra specializálódott saját debuggert írni, ami nemcsak azt fogja mutatni, amire leginkább szükségünk van, hanem akkor is befér a memóriába, amikor más debugger már nem.

A feladat mérete miatt általában nem megoldható, hogy egy ember dolgozzon rajta. Tehát a rutinos, de eddig magányos farkasoknak meg kell ismerkedniük egy teljesen új dologgal, a csapatmunkával. Előfordulhat, hogy a feladat 2-3 jól elkülöníthető részből, esetleg külön programból áll, ilyenkor nincs probléma. Gyakoribb azonban, hogy ugyanazt a nagy programrészt többen írják. Egy elképzelhető felosztás például: egy ember programozza a grafikát kezelő alacsony szintű (esetleg assembly) részeket; egy ember készíti a magasszintű, objektumokkal operáló programrészeket, a főprogramot, amire "ránézve" látni lehet, hogy mit is csinál az egész; a harmadik programozó pedig az első kettő munkáját köti össze, bizonyos szinten ismeri mindkét társa rutinjait, azok inputjait/outputjait használja fel a saját kódjában. Ha valakinek kevesebb munka jut, az még mindig csinálhat kiegészítő programokat (debuggerek, adatbázis-editorok, konverziós programok). A grafikusok feladatait lényegesen könnyebb elosztani: te ezt az animációt rajzolod, te meg amazt, amelyikőtök készen van, hozzáláthat emehhez.

Ha többen dolgoznak együtt, nagy buktató lehet az, ha valaki ezt változtat a programban, a másik amazt, és ezt nem beszélik meg. Semmiképp sem szabad megengedni, hogy két ember ugyanabba a forrás-file-ba belejavítson. Mindenki csak a saját dolgaiban matathat! Persze futtatáskor mindig a legutolsó verziót kell összelinkelni, ezért célszerű hálózatban dolgozni. Ha valaki változtat a saját részében, azt felmásolja a szerverre, és mindig onnan futtat mindenki. Ez egy olyan munkastílust kíván, amelyet csak hosszú idő alatt lehet megszokni még a legprofibbaknak is, és addig számos kellemetlenség lesz belőle. Ha viszont egy ember írná a programot, akkor két évig tartana az elkészítése.

Fontos szerepe van a "mérföldköveknek" (milestone). Ezek a havonta-kéthavonta kiküldött program-verziók. Ha tetszik a megrendelőnek, minden az előírás szerint halad, akkor a fejlesztők megkapják a milestone-ra kialkudott előleget. A szerződésekben gyakran büntetést szoktak a késésekre kilátásba helyezni (pl. késés naponta -100 dollár), de ilyenkor illik jutalmat is kitűzni (ahány nappal korábban elkészülnek, annyiszor +50 dollár). A milestone-oknál persze az a legfontosabb, hogy látszódjon a haladás az előzőleg kiküldötthöz képest. Tehát legyenek benne új grafikák, helyszínek, és meglegyen minden változtatás, amit a megrendelő kért. Az utolsó előtti a Béta verzió, amely gyakorlatilag már kész program, nem kell benne javítani a programozók szerint. A Végleges verziót ezután 3-4 héttel kell leadni, a megrendelők utolsó módosításaival.

A tesztelés sokkal intenzívebb, mint egy átlag programnál. Már folyamatosan zajlik a fejlesztés alatt is, de az Alfa verzió (Béta előtt) szuper-intenzív. A megrendelők finnyássága persze sokban függ az üzlet nagyságától. Egy C-64-es játékot aránylag könnyen elfogadtak (még egy évvel ezelőtt is), míg egy Nintendo játékot a végleges verzió leadása után fél évvel is visszaküldtek, javításra. Csak ezután adták ki a játékot. Hiába, itt több millió dollárról volt szó. A PC-s játékok a középkategóriában vannak. A finnyásság itt nem annyira a programmal, hanem a grafikák, animációk minőségével lehet kapcsolatban: a játékot tesztelő általában egyáltalán nem ért a programozáshoz, és hogy mit lehet számítógépen csinálni, de viszont a fizetéséért nyújtania kell valamit. Így tehát a grafikát kritizálja, mert több-kevesebb szépérzéke elméletileg mindenkinek lehet. Ha azonban ezt túlzásba viszik, rémálommá válhat a project, sorban kidőlő grafikusokkal, akik háromszor-négyszer rajzolják át a teljes játékot.

Amikor a programot sokszorosítják, akkortól kezdve már nem kell aggódni, hogy visszajár majd "kísérteni", ahogy az Murphy törvényei alapján várható lenne (ld. egy program fejlesztése véget ér, ha 1.) a programozó meghal stb). Más kérdés, hogy ha utólag hibák jönnek elő, nem jó a játék visszhangja, keveset adnak el belőle, akkor többet nem kapunk attól a cégtől munkát, és esetleg sok másiktól se, aki referenciát csak eredeti munkaadónktól kaphat, ha munkáért kopogtatunk náluk. Elképzelhető, hogy a programozók érdekeltek legyenek az eladások számában, ha sikerül royalty-ban megállapodni. Ez azt jelenti, hogy egy bizonyos eladás (pl. 10.000) felett minden eladott példány után kapnak néhány százalékot. Az persze, hogy a cég hányat adott el a játékból, sehogyan sem ellenőrizhető. Előfordulhat az is, hogy munka közben a megrendelő csődbe megy (ez persze azért aránylag ritka). Ha jó a program, akkor még nincs vész, esetleg lehet tovább házalni vele - de ez már kevésbé reményteli.

Egy fejlesztő rémálmai
- tragédia két színben

Egyszer volt, hol nem volt, volt egy kalandozó, aki azon álmodozott, hogy végre kedve szerint játszhasson egy neki is tetsző világban. És akkor jött az isteni(?) szikra. Valaki elolvasta a szegény kalandozó maga szórakoztatására írt könyvkezdeményét. No, ezt nem kellett volna, mert azonnal biztatásba kezdett, miszerint készítsenek közösen egy játékot.

Elkészültek az első ötletek. Kell egy programozó, egy zenész és egy grafikus -gondoltuk. Kezdeti lépésként elkészült egy demo. A tehetségünk előtt most porba hull a sok nyugati software-forglmazó. Cél a legnagyobbak - bele borítékba a verzió, mellé dobva egy oldal ismertető és irány a világhír!

- Miss Philips, ma nincs kedvem ehhez a sok programselejthez, kérem hívja fel a DMA Desing-t, hogy készítsenek valami jópofa grafikájú programot - szólt a nagy cég programmanagere, miután a napi postájában felgyülemlett szedett-vedett demo lemezeket félretolta asztaláról.

Telt múlt az idő, a lemezek megporosodtak, rosszabb esetben visszakerültek a feladóhoz - "Cégünk jelenlegi tervébe, az önök munkája nem fér bele, de későbbiekben is várjuk termékeiket" - indoklással.

Megérkeztek az első nemek. Jött vele a csüggedés. Ez így nem megy. Valami hiányzik, de mi?? Hát persze, egy PC verzió. Elkészült! Egy új taggal gyarapodtunk, de vajon a nagy cégek miért dolgoznak annyi emberrel, amikor mi ennyien is tökéleteset alkotunk. Újra indult a levelezős és telefonálgatós játék.

Megnézték!!! Hurrá! A nagy cég megnézte, de nem tetszett neki a grafika, a játékötlet, a zene, a stílus, az animációk és design. Különben jó! Ja és magyarok vagyunk, és az bizony igen messze van a cég székhelyétől.

Új grafika, új zene, új animációk stb...
Jó, jó de ..., majd ha kész lesz, forgalmaznánk. Jó, de most éppen sok hasonló termékűk jelenik meg ... Hmmm, de a grafikája miért nem olyan, mint a ..., az animációk miért nem 43 fázisúak...
Ekkor jött a fordulópont - a kiállítás. Londonban kellemes körülmények között, személyes kapcsolatok formálódtak, és érdekes módon, megváltozott a hozzáállás. A cég managere egy hét múlva elküldte a programot képviselő magyar cég managerének faxon a szerződés tervezetet. A program magyar managere naponta egyeztetve kialakította a profi szerződést, elszámoltatta az előlegeket és koordinálta az itthoni és kinti munkát - profin kordában tartva a határidőket.
The End, majd ha a boltokban lesz.

Ennyit mára a színfalak mögé való bekukkantásról - látható, hogy a manapság megjelenő döbbenetes minőségű kalandjátékok elkészültéig a komputerhez "rengeteg vér és izzadság tapad". Azonban utólag visszanézni, hogy no, ezt is mi csináltuk, egy nagyon jó érzés. Valami értékeset, maradandót(?) alkottunk.



Na mit szóltok? Már tizedik alkalommal fordul elő, hogy megjelenik az univerzum egyik legkedveltebb Szórakoztató Informatikai Magazinja (gy.k. a GURU), és benne nem kevesebb, mint tizedszer olvasható minden idők egyik leg...... (szabadon kitölthető) levelezési rovata. Egyszóval ünneplünk, szerteszét sprickoljuk a pezsgőt és örülünk a közben elemi erővel kitört tavasznak is. A jó idő és a jubileumi hülyeségeim tiszteletére most azonnal tegyél ide egy jelzést vagy jegyezd meg az oldalszámot, vonulj ki a napra, és olvasd ott tovább az újságot ahol abbahagytad. Tehát most egy kis szünet, de hamarosan visszajövünk...
Ez itt a reklám helye, ez itt a reklám helye!
Nem fogjátok elhinni, de ebben a hónapban is érkeztek levelek, amelyek egy részére itt, a másik részére pedig sehol sem fogok válaszolni. Először egy olyan levéllel fogom kezdeni, ami éppen a kezem ügyébe akadt. Hát akkor lássuk!

Egy ritka levél (kritizál vagy micsoda)
Helló Brazil! Engem Penzer Gyulának hívnak (pontosabban nem hívnak, hanem ez a nevem). Nos, hogy túlestem a bemutatkozáson, kicsit kritizálom a rovatokat (ha nem haragszol meg érte). Játékleírások: Kifejezetten jól sikerültek. Nem túl szárazak, de tartalmaznak elég sok infót is a PRG-ról. Értékelés: baromi jó ötlet az a plecsnis megoldás, de szerintem túl sok játékra írjátok rá: BEST, pedig szerintem fele meg sem érdemli. Demológia: GOOD - NO MORE COMMENT! Atari rovat: az atarisok biztos örülnek neki (én amigás vagyok). Apróságok: OK - vagy KO? Levelezés: olyan, amilyennek lennie kell. Én bírom a humorodat, bár az ember nem szakad meg a röhögéstől, de a poénjaid megérnek egy telt vigyort, és látszik, hogy nem erőlteted. Így az igazi! (Penzer Gyula, Budapest) Ui.: Mit keres az A-TRAIN leírás után a Covboy neve? Talán átállt a GURUhoz vagy csak valaki bitorolja a nevét?

Nahát! De hiszen te megdicsértél engem! Akkor most az egyszer nem haragszom meg a kritikák miatt, és válaszolok is. Naelősszörisképremszépen. Leírtam és elmondtam már egy párszor, hogy a levelezési rovat az nem arra való, hogy szakadtra röhögd rajta magad, hanem arra, hogy teljen az újság. Ha fetrengeni akarsz a röhögéstől, akkor olvasd a Hócipőt, nézd a parlamenti közvetítéseket a tévében vagy kábítsd magad a Holló Színházzal. A telt vigyor az jó ha van, de remélem te sem erőlteted. Covboy bátyóval kapcsolatban pedig csak annyit, hogy a cikkeket ténylegesen ő írta és nem loptuk el a nevét. Egyszerűen csak arról van szó, hogy az Ornella Muti Baráti Társaságban végzett bokros teendői mellett, ráért még egy kis játékra, amiről írt egy rövidebb leírást nekünk. A neve pedig azért van a leírás után, mert általában oda szoktuk írni, és nem a cikk közepébe például. Ja igen még valami. A játékok értékelése persze egy szubjektív dolog, de általában olyanok kerülnek az újságba, amik BEST, de legalábbis GOOD pecsétet érdemelnek több ember szerint is. Akar esetleg valaki végtelenül primitív és unalmas játékokról olvasni?

PC-s különszám recept
Kedves GURU! A 8. számban közöltétek, hogy PC különszámot akartok csinálni, s kértétek véleményeinket, ötleteinket. Nos én ezekre most válaszolok. Én azért tartom jónak az újság megjelenítését, mert én most kapok PC-t. Szóval jó ötlet. Szerintem ugyanúgy kéne vezetni, mint a GURU-t. Jó vastag legyen, de ne túl drága. Legyen benne sport, akció, kaland, verekedős. Teljes leírás, hírek, TOP lista, és persze tartalomjegyzék. Szép színes képek (ne fekete-fehérek). Ja, és pályakódok. (Tímár Dávid, Budapest) Ui.: az újság "baba".

Igen igen, mi is kb. így képzeltük el a különszámot. Ízelítőül néhány témát is megemlítek a teljesség igénye nélkül. Benne lesz például a ...... teljes leírása, ötletek az ......-hoz és hogy még jobban örüljetek, nem marad ki belőle a ...... sem! (Neveket azért nem írtam, mert fogalmam sincs, hogy mik lesznek ténylegesen benne, és különben is a Bear azt mondta, hogy nem szabad lelövöldöznöm a poénokat). Na ennyit a különszámról. Abban teljesen egyetértünk, hogy az újság baba. Most kb. 1 éves, úgyhogy igazán nem lehet rá azt mondani, hogy élemedett korú vénember...

Matekóra
Tisztelt GURU Team! Olvastam a GURU 93/3-as számában, hogy egy PC-s különszámot akartok létrehozni. Szerintem ez nagyon jó ötlet, mivel egyre több olvasónak van PC számítógépe. De nekem mégis furdalja az oldalamat, hogy nem-e tudnátok egy Ataris különszámot is létrehozni, mivel ez a számítógép még nem olyan ismert, és ez az újság a legesélyesebb arra, hogy minél több Ataris olvassa. Nekem is Atari számítógépem van, és sokat segítene egy ilyen különszám. De a fő ok amiért írtam, az amit az elején is olvashattatok. Utóirat: szeretném azt kérni tőletek, Tisztelt GURU főszerkesztősége, hogy ha lehet, az Atari számítógéphez több tudnivalót, információt és több játékprogramot közölnétek le az újságba. Tudom nagyon sok dolgotok van most, hogy bejött ez az áremelés, de ha lehet kérlek válaszoljatok a levelemre. (Tiricz István, Kiskőrös)

Egészséged érdekében gyorsan válaszolok is, mert nem szeretném, hogy miattam legyen teljesen lyukas az oldalad. Szóval azt hiszem, alaposan félreértelmezted a különszám megjelenésének okát. Nem arról van itt szó ugyanis, hogy missziókat teljesítünk vagy kevésbé ismert számítógépeknek csinálunk reklámot, hanem egy olyan géptípus tulajdonosainak készítünk újságot, akik meglehetősen nagy számban, vagyis SOKAN fordulnak elő kis hazánkban. Ebből egyenesen következik, hogy ha valakik SOKAN vannak, akkor azok reményeink szerint SOK vagy legalábbis több újságot vesznek, mint azok akik kevesebben vannak. Erre generálok neked egy képletet is, amit kétféleképpen fogok behelyettesíteni. Tehát a képlet:

*userszám * eladott újság = bevétel*

vagyis behelyettesítve (azonos újságárat feltételezve):

*SOK user * SOK újság = (nem túl)SOK pénz (ami azt jelenti, hogy megérte dolgozni és az elkövetkező néhány napban is lesz mit ennie a társulatnak) illetve*

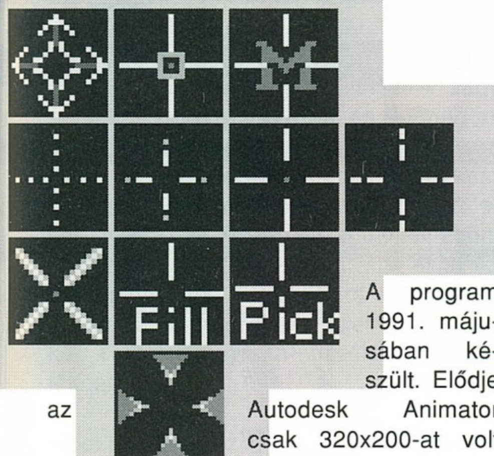
*KEVÉS user * KEVÉS újság = (nagyon)KEVÉS pénz*
(ami meg azt jelenti, hogy csőd, viszlát, ráfizetés stb).
Tovább rágom a csontot, figyelj. Ha azt akarom, hogy a KEVÉS userből is megéljek, akkor DRÁGÁN kell adnom az újságot, így aztán a KEVÉS-ből is kevesebb veszi meg, vagyis megint ott tartok, hogy nem érte meg. Ha azonban a SOK userrel számolok és így (aránylag) OLCSÓN készítek újságot, akkor jó esélyem van arra, hogy nem dolgozok (illetve aki dolgozik, ne keverjük a dolgokat azért ennyire össze!) hiába.
Ennyi magyarázat azt hiszem eléggé meggyőző, hogy mindenki belássa miért csak PC-s különszám lesz. Ha a fenti matekórából bármelyik kisdobos barátom azt a tanulságot vonta volna le, hogy az őrsvezető bácsi egy pénzhajhász, önző és végtelenül visszataszító alak, akkor annak egyrészt igaza van, másrészt nagyon-nagyon gyorsan nézzen körül, hogy hol él, mielőtt nagyobb meglepetés is éri. Mégvalami. Nehogy valaki azt a következtetést vonja le, hogy valakit is ki akarunk zárni a játszótérről, mert erről aztán végképp nincs szó! DE az üzlet az üzlet, a pénz meg pénz, és ha ez utóbbiból nem lesz, akkor GURU sem lesz. Ilyen egyszerű ez. Remélem senki nem ért félre, és nem lesz harag. Visszatérve még egy kicsit a leveledhez: igyekszünk az Atariról minél több tudnivalót és információt közölni. Jó példa erre a Falcon030, amiről azt hiszem elég sok érdekességet olvashattál eddig is. Ataris játékról pedig csak akkor írhatunk, ha megjelenik rá valami érdemleges, és hát ez mostanában néhány éve ritkaságszámba megy. Végezetül még annyit, hogy még csak szerkesztőségünk van, főszerkesztőségünk nincs. Talán majd néhány év múlva, amikor a fél világ játék és egyéb magazinjai a GURU alvállalkozásaiként működnek majd... (hehe)

Egy jó ötlet
Helló GURU Team! Gondolom roppant papírhalmokon kell átrágnotok magatokat, úgyhogy röviden: jó lenne, ha a programismertetésekben jelölnétek, hogy az adott program installálható-e winchesterre. (...) Hasonló alapon érdemes lenne azt is jelezni, nem fagy-e le az illető extra memóriák esetében (nekem 2+4 megám van, 500+ gépben és értek már kellemetlen meglepetések). (Várkonyi Attila, Budapest)

Ebben teljesen igazad van, de képzeld el, milyen hatalmas táblázatot kéne csinálni minden program után! Jelölni kéne az összes oprendszert az összes lehetséges memóriakiosztással... Brrr. A harddisk ikon viszont előbb-utóbb be fog kerülni.
Na végre! Mégiscsak sikerült teleírni ezt az oldalt, ami egyet jelent azzal, hogy erre a hónapra befejezettnek nyilvánítom rajgyűlésünket. Gúúd bály meg ilyenek.

Brazil

Autodesk Animator Pro



A program 1991. májusában készült. Elődje az Autodesk Animator csak 320x200-at volt képes kezelni. A PRO-ban akár már 1024x768-as animációkat is készíthetünk. A felbontásnövekedés miatt nagyon lelassultak volna a számítási műveletek ,ezért áttértek a 32 bites arhitektúrákra, tehát minimum 386SX kell a futtatáshoz. A memória tekintetében a szokásosat lehet mondani: Minél több annál jobb. Aki használt már autodesk programokat, az a név nélkül is megismerné. A kezelői felület külleme itt sem változott. Egy két apró hibája van, de nem jelentősek. Röviden azt mondanám, hogy kistestvére "hibáit" javították ki. (Itt a hiba nem feltétlen jelent konkrét rossz működést. Lehet nehezen kezelhető funkció is.)

Mint már említettem autodesk-ék készítették a programot. Ez meglátszik a menürendszerén is. 1000 menü, 2000 almenü, 3000 al-almenü. Aki csak úgy elkezdi nyomogatni a menüket, annak igen nagy megrázkódtatásban lesz része és görcsösen fog kapaszkodni a load al-almenübe. Főleg ha megtalálja. Ha már mindenkit eléggé elrémisztettem, akkor egy jó hír: A GURU nevű újságban talál egy animator pro nevü cikket, ebben minden benne van.

Még mindíg van mit elmondani a kezelésen kívül. Bizonyos SVGA kártyákat is-



mer a program. Azokat, melyeket nem tud detektálni, azokat a VESA driver-el lehet használni.

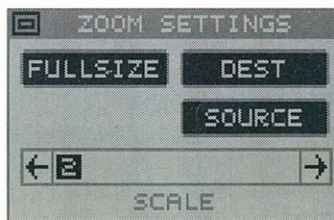
A program használata közben nagyon jelentős a jobb és bal egérgomb használata. A balgomb megnyomásával elindítunk egy funkciót. A jobbgomb segítségével az almenüket hozhatjuk le, ha van almenü. Kezdő kollégáinknak egy kis tudnivaló: Az animáció fázisokból (frame) áll. Ezeket a fázisokat rakja ki a képernyőre egymás után az animációlejátszó.

A legtöbbet használt funkciócsoporttal kezdem. Az első kép ezt a négyzetet mutatja. Ezt én ezentúl kezelőtáblának fogom nevezni. A **HOME**-ra ráklikkelve elmozgathatjuk a kezelőtáblát. **UNDO** - tippem szerint ezt mindenki ismeri. Az utolsó művelet előtti állapotot állítja vissza. **REDO** - az undo hatását semlegesíti.

Az első fázisra ugrik. Egy fázist megy visszafelé. Kis kockában egy szám. Ha erre ráklikkelünk, akkor a frames almenübe kerülünk. (később tárgyalom) Egy fázist előrelép. Az utolsó frame-re ugrik. Elindítja az animációt.

A kezelőtábla jobb sarkán lévő kis kocka mutatja az aktuálisan kiválasztott színt. Ha erre balgombbal klikkelünk, akkor egy kis ablakban megjelenik mind a 256 szín így egyszerüen választhatunk közülük. A jobbgomb lenyomásával viszont a paletta menübe kerülünk. (később tárgyalom)

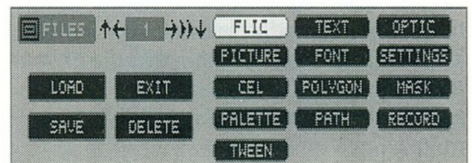
A kis kocka mellett láthatunk egy pontot. Ez az aktuális ecsetméretet és ecsetformát mutatja. Jobbgombbal a brush menü-



be kerülünk, ahol három ecsetforma közül választhatunk: kör, négyzet, vonal. Alul a vonalecset dőlésszögét állíthatjuk be. Balgombbal választhatunk a standard egypont vagy a beállított méret között.

Az animátor pro huszonkét különböző rajzolási funkcióval rendelkezik. Ezek közül kiválaszthatunk nyolcat, melyeket a kezelőtábláról könnyen és gyorsan elérhrtünk. A home és az undo alatt találjuk ezt a nyolc ikont. A kezelőtábla másik oldalán is találunk nyolc ikont. Ezek a különböző írásmmódokat mutatják. Írási módokból az animátor pro harminchármat tud. Ezekről még később bővebben beszélek.

ZOOM - Nagyitás. Balgombra kirak a képernyőre egy szaggatott vonalakkal határolt térlalapot. Ezt mi a képernyőre klikkelve megfoghatjuk és arrébrakhatjuk. Így adhajuk meg, hogy hol legyen a nagyítás. Ha a zoom-ra jobbgombbal klikkelünk, akkor lejön a zoom menü. Itt álíthatjuk a nagyitás mértékét 2-szerestől 16-szorosig, a forrásterület nagyságát, a célterület nagyságát. A **Fullsize** teljesképernyősre



állítja a nagyítást. A zoom mellett tallájuk a **PAN** funkciót. Ezzel anélkül, hogy ki-be kapcsolnánk a zoom-ot, alrébbrakhatjuk a nagyítás helyét. A zoom és a pan alatt található nyolc kis négyzet vagy kör kinek mi szimpatikusabb. Ide rakhatjuk azokat a színeket, melyek sűrűn használunk. A balgomb kiválasztja őket aktuális színnek, a jobbgombbal pedig úgymond pick-elhetjük a színeket: Rányomunk a jobbgombbal valamelyik kis négyzetre, majd kiválasztjuk azt a színt, amrlyiket oda akarjuk rakni, majd nyomunk egy balgombot. Így bekerül a kis kockába a szín. Ezek alatt találjuk a **MASK**-ot és a **GRID**-et, ezek később még fontosak lehetnek.

A kezelőtábla közepén legalul találunk egy betűt A, vagy B. Ezek mellett egy kis téglalap, mely kiválasztott színeket mutat. Felül kihagytam a **Files...** nevü funkciót. Szándékos volt a végére tartogattam. Ha erre az ikonra ráklikkelünk, akkor a Files menübe kerülünk. Itt tudjuk betölteni a képeket (Picture), animációkat (FLIC), stb. Nem csak innen tudjuk elérni ezt a menüt, hanem a képernyő felső részén elhelyezkedő menükből is.

Jövőhónapban folytatjuk. Megjegyzés: ez a program kb. 5% volt. Hello és kellemes szórakozást a program hoz.



Molnár Károly

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Yo Dudors!

A mai témánk nyilván sokak számára igen érdekes és hasznos lehet (nem a 60-on felüli szexualis pózok elemezgetése). Mint köztudott az AMIGA rendelkezik egy igen hasznos "dologgal", amit úgy hívnak, hogy blitter. Na mire is képes ez a blitter?

Először is gyorsan és hatékonyan tudsz vele adatokat, adathalmazok egy bizonyos részét másolni. Képes vagy folyamatos és szaggatott vonalakat húzni, valamint egy bizonyos területet kitölteni. Ez utóbbit hívják a szakzsargonban fillezésnek, ami magyarra lefordítva színezést jelent. Most csukd be a szemed és képzelj el egy sarkára állított üres négyzetet. Megvan? OK. Akkor most nyitsd ki, hogy tovább tudd olvasni a cikket! (Ismét jót nevettünk.) El tudod képzelni ezt a négyzetet beszínezve is? Ha igen, akkor már tudod, hogy mi az a fillezés, ha nem, akkor tanuld meg először is a négyzet fogalmát.

Az a forrásprogram, amit a cikk alatt (mellett) látsz, pont egy ilyen rutin.

A Blitter a memória két pontja között fillez úgy, hogy mikor az első pontot megtalálja, akkor bekapcsolja a fillezést és addig fillez, amíg meg nem találja a következőt. Ezután a következő pontig nem fillez, aztán fillez, majd megint nem fillez (és ezt ismétli egészen addig, amíg meg nem hal).

Fontos tudni, hogy Blitter bácsi hátonúszó életet él, vagyis a memóriában mindig "visszafele fillez". Tehát, ha egy képernyőt ki akarsz színezni, akkor a kép jobb alsó sarkából kell indítanod a Blittert. "Ő" elindul jobbról balra, majd amikor a sor végére ér, akkor a felette levő sor jobb szélén folytatja.

Fontos még, hogy ő nem érzi a képernyő szélét, tehát ha például a sor végén fillezett, akkor a következő sort is fillezéssel kezdi (mivel a memoriában folytonosan halad lefelé).

A fillezésnek alapvetően két fajtája van: sima fillezés és exclusive fillezés. A kettő annyiban különbözik egymástól, hogy az exclusive fillezés eltávolítja a kiszínezendő sík eredeti, bal oldali keretét, evvel lehetővé téve azt, hogy teljesen hegyes szögű (1 pixelben végződő) síkot hozhassunk létre. Ezt a programunkban a filcc változóban állíthatjuk, (ha $09f00012+inv, akkor exclusive, ha $090000a+inv, akkor sima).

Ezen kívül színezhetünk normál, illetve inverz módban is. Ha a rutinunkban az inv változó értéke 0, akkor normál üzemmódban, ha 4, akkor pedig inverz üzemmódban fillez. Ügyesebbek el tudják azt is érni, hogy egy előre meghatározott mintával fillezzenek.

Meg kell határoznunk a síkunk helyét, magasságát, szélességét is. A sík helye a kep változóban, a szélessége a szel változóban, míg a magassága pedig a mag változóban található. Fontos, hogy a magasság pixelben, a szélesség pedig byteban értendő.

```
        org     $40000
        load    $40000

;---------------
orig    =40             ;originál képszélesség
kep     =$50000         ;hol a képernyő
szel    =4              ;hány byte széles
mag     =15             ;milyen magas

hely    =kep+(szel-2)+(mag-1)*orig
                        ;hely számolás
mod     =(orig-szel)*$10000+orig-szel
                        ;modulo számolás
inv     =0              ;invertálás 0=nem, 4=igen
kod     =mag*64+szel/2  ;méret számolás
filcc   =$09f00012+inv  ;exclusive fillezés
        ;$09f0000a+inv  ;sima fillezés
;---------------
fill:
        lea     $dff000,a6

.c      btst    #14,2(a6)
        bne.s   .c

        move.l  #mod,$64(a6);mod A+D
        move.l  #hely,$50(a6);A
        move.l  #hely,$54(a6);D
        move.l  #filcc,$40(a6)
        move    #kod,$58(a6)
        rts

        org     kep
        load    kep

shape:  dc.b    $01,$80
        blk.b   38,0
        dc.b    $02,$40
        blk.b   38,0
        dc.b    $04,$20
        blk.b   38,0
        dc.b    $08,$10
        blk.b   38,0
        dc.b    $10,$08
        blk.b   38,0
        dc.b    $20,$04
        blk.b   38,0
        dc.b    $40,$02
        blk.b   38,0
        dc.b    $80,$01

        blk.b   38,0
        dc.b    $40,$02
        blk.b   38,0
        dc.b    $20,$04
        blk.b   38,0
        dc.b    $10,$08
        blk.b   38,0
        dc.b    $08,$10
        blk.b   38,0
        dc.b    $04,$20
        blk.b   38,0
        dc.b    $02,$40
        blk.b   38,0
        dc.b    $01,$80
;------------------------------------------
```

Most pedig a code-n kívül egy ide vágó story. Az IBM nálunk munkahelyi ártalom. Egy alkalommal el kellett mennem egy vadidegen helyre, ahol installálni kellett valami proggy-t. Néztem a vincsit, a "D" teljesen üres volt. Megkérdem, hogy installálhatom-e a D partícióra a szoftvert? Válasz: mi az a D partíció? Hát tetszik tudni (próbálom magyarázni), az egyik partícióra úgy szoktak hivatkozni, hogy "cé kettőspont", a másikra meg úgy, hogy "dé kettőspont". Reagálás: nálunk ez nem így van (na mi van, mégis értelmes lénnyel állok szemben???), mi úgy szoktuk, hogy "cédé két pont". Hát ennyit a kapitalizmus átkairól.

Végezetül mindenki szíves figyelmébe ajánljuk a "Dolgok, melyek megváltoztatják életünket" című Europlakátot. A fantomképen KNM jogosítványa látható. Kérjük, aki tartózkodási helyéről bővebb információval rendelkezik, az jelentkezzen.

És ne feledjétek az Igét: "alapeset: lemezt vissza nem adunk".



MÁGIKUS LAPOK

Üdvözöllek olvasó! Tetszett az előző cikk tartalma? Nem? Akkor kapkodj írószerszám vagy billentyűzet után, és írd meg mi érdekel. Talán az is motiválta a fő- szerkesztőt oldalaim lecsökkentésében, hogy nem jött havonta 1000 levél "Még Több Mágikus Lapot" témában. Ha szereted azt olvasgatni amit saját indíttatásból írok, levélben írd meg, mivel én nem tudhatom ezt a véleményed nélkül. Tekintsd egyfajta közvélemény-kutatásnak.

Most az következik, ami az előző számba nem fért bele: Milyen lenne a *Balanceguard*, mint általános (világhoz nem kötött) Warrior Kit?

MEGHATÁROZÁSA: Annak meghatározása, hogy mit akar a *Balanceguard* elérni, egyezik az előző számban leírtakkal. Szükséges minimum tulajdonságértékei ugyanazok: Erő:13 Ügyesség:15 Intelligencia:12 Bölcsesség:14. Jelleme kötelezően Teljesen Semleges, így a 3 Warrior osztály közül csak a Harcos választhatja ezt a Kit-et.

SZEREPE: Szerepe és viselkedése az előző számban az osztályhoz leírtakkal egyezik. Jellegzetes kinézete annyiban merül ki, hogy hasonlít bármely a világban általános harcos image-hoz. A kultúrák is csak e szerint ítélik meg, mert a *Balanceguard* rend nem működik nyilvánosan. Bár Harcosként mindenféle páncélt viselhet, Kit-je miatt a könnyebb páncélzatot részesíti előnyben.

MÁSODLAGOS JÁRTASSÁGAI: Nincs megkövetelt, de a rendben felnőve elsajátíthatja a következőek valamelyikét: Páncélkovácsolás, Profi szerencsejáték, Ékszerbecsüsség, Írnokság, Kereskedés, Fegyverkészítés. Vagy ha nem kisgyerekként került a rendbe, dobással eldönthető miből élt előtte.

FEGYVERES KÉPZETTSÉGEI: Mivel Harcos, legalább 4 fegyveres képzettségponttal ("slot"-tal) kezdi a játékot. Csak szúró és vágó fegyvert tanul meg kezelni. Kézifegyvert a pengés és a szálfegyverek közül választhat. Szükséges, hogy kezdetkor legalább 1 kézifegyverre ki legyen képezve, hiszen kézifegyverrel lehet csak megtanulni a hátbadöfés művészetét. Javasolt, hogy legalább ez az egy fegyver a világban legelterjedtebb típusok közül legyen kiválasztva. Mert az átlagos világokban kirívó Bill-Guisarme-val hátbadöfött ellenfeleket hátrahagyni. Fegyveres specializációt csak kézifegyverre tanulhat, vagy ahol engedett több fegyverre is, az elsőt kézifegyverre kell választania. A stílus specializáció, ha a DM engedi a használatát, ugyanúgy választható mint a többi Kit-nek.

NEM FEGYVERES KÉPZETTSÉGEI: Bónuszok az Appraising (Rogue) és a Spellcraft (Wizard) képzettségek, amelyekkel felismerhetőek értékes és mágikus tárgyak. Javasoltak a Blind-fighting (Warrior), Disguise (Rogue), Gambling (Rogue), Land-based riding (Warrior), Navigation (Warrior), Tumbling (Rogue).

FELSZERELÉSEK: A minimum kezdőfelszerelés, amit a rendje megkövetel ahhoz, hogy meg tudja védeni magát (ez egy átlagos fantasy világra jellemző): 1 választható típusú kézifegyver, bőr vagy szegecseltbőr páncél, és ha használ pajzsot, egy szintén választható típusú pajzs. Ennyi felszerelést minimum meg kell vennie az új karakternek a rend adta kezdőpénzből. Ennél persze a karakter tovább is mehet, egészen amíg a pénze tart. A kezdésnél vásárolt felszerelések sohasem gyenge minőségűek, a rend gondoskodik beszerzésükről. Ha a karakter specializálódott fegyverre (tehát kézifegyverre), azt a típusú fegyvert a kezdőfelszerelésnek tartalmaznia kell.

KÜLÖNLEGES ELŐNYÖK: Akárcsak a *Balanceguard* osztálynál, vagyis: A Kit több hasznos képességgel ruházza fel a karaktert, többségében eddig a Csavargó (Rogue) osztálycsoporthoz tartozóakkal. Ilyenek a csendes mozgás, árnyékba rejtőzés, zajok érzékelése, nyelvek olvasása, valamint a hátbadöfés. Használati feltételük megegyezik a Tolvaj osztálynál leírtakéval. Ugyanígy a páncél viseléséből és az ügyesség értékéből járó módosítók értéke is. De az alapértékük a DMG 23. oldal 19-es táblázat szerint: "szintenkénti átlagolt tolvajképesség értékek"-ből származik, a karakter szintje alapján. A hátbadöfés eredménye is az egyező szintű tolvajén alapszik. További bónusz, hogy a csavargókkal való sok közös vonás miatt azok nem-fegyveres képzettségei a további +1 (vagy az osztályok kézikönyvei szerinti dupla) képzettségpont ráfordítása nélkül, "alapárukon" tanulhatóak. Úgy látszik, valamely felsőbb semleges hatalom is áldását adta a rendre, így a Kit tagjai képesek naponta egyszer kézrátétellel szint*2 HP-ot gyógyítani. Ez utóbbit mindig rejtve és sajátmagukon alkalmazzák, ha a magasabb célok nem kényszerítik másképp.

KÜLÖNLEGES KÖTÖTTSÉGEK: A megkötések egyeznek az előző számban leírtakkal, csak a Kit elhagyására vonatkozóakat kell hozzáfűznöm. A jellemváltás, és a rendszabályok súlyos megszegése a Kit elhagyásával jár. Realista gondolkodású DM engedheti, hogy a tanult testi képességek (tolvajképességek) megmaradjanak, de mint egyszerű Harcosnak ezek értéke már nem fejlődik tovább. Nagyon valószínű, hogy ezután már a karakter sem fejlődik tovább. Mert a rend tagjai ilyenkor megsemmisítik a kiesettet vagy árulót, hasznosítva tanult képességeiket. Ez egy lehetséges feladat másik *Balanceguard* karakter számára.

KEZDŐPÉNZ: A hagyományos 5d4*10 arany, vagy megfelelője.

VÁLASZTHATÓ FAJ: Csak ember veheti fel ezt a Kit-et. A rend úgy gondolja, hogy a többi intelligens faj ideje már lejárt. Erre mutat az, hogy a számuk egyre fogyatkozik, és az ember szembetűnő elterjedése, fejlődése hozzájuk képest. Az embernek kell kezébe vennie a világ vigyázását, amire a többi faj már nem alkalmas.

Hát ennyi lenne az alap. Aztán próbálhatod személyes érdeklődés szerint finomítani, és világhoz illeszteni, tehát kidolgozni az adott világbeli szerveződését és fő feladatait. Vagy pedig egyáltalán ne foglalkozz ezzel a fajta karakterrel, aikoss neked tetszőt. A *Balanceguard*-ot csak egy tippként akartam leközölni, bemutatva ezzel egy saját elképzelésem, két lehetőség szerint megvalósítva. Egy fontos tanács arra az esetre, ha szeretnél valami újat kreálni. Magas fokú legyen a DM és játékos közti együttműködés. Hiszen hiába hozol létre új osztályt, ha a DM-ed nem enged azzal játszani, vagy a játékosaidat csak az érdekli, hogy milyen erőteljes. A fantáziád vezessen, hiszen ha csak egy iszonyú erős osztályt akarsz, ahhoz méltó ellenfelet is kell alkotni, egyébként korább-később ráunsz. Mindezen tanácsokat nem kéne leírnom, ha olyanok próbálkoznának meg ilyen feladattal, akik nemcsak önmaguk szerint alkalmasak rá. De ez a része a játéknak már tényleg

csak igazán tapasztalt játékosnak való. Aki még nem elég profi, az is gyakran annak hiszi magát, és a játékot emiatt torzul játsza már alapjaiban is. De ezzel a két lehetőséggel a rossz kezekben iszonyú torzszülemények jöhetnek létre. Vagy mi másnak nevezzem pl: a 16. szintű kaotikus-semleges elf szamurájt? Minden azon múlik, milyen fokon áll a felhasználó úgynevezett játék-intelligenciája.

A Kit és az osztály tervezésében közös, hogy ami létrejön az lehet ugyan újfajta, de nem lehet egyedi a világban. A Kit egy valami alapján létrejött alcsoportja valamely osztálynak. Létező az adott világban, te is játszhatod tagját, ahogy sok más NPC és karakterek is. Az új osztállyal is egy létező, valamennyire elterjedt csoport jön létre. De van még egy út, amivel érdekes karakterek hozhatóak létre. Sokkal egyedibbek a fenti két módszer szüleményeinél, és sokkal inkább a játékoshoz közel állóak.
Az alapötlet szerint a meglevő osztályok maradjanak továbbra is érvényben, hiszen az újabb osztályok is csupán újabb sablonokat jelentenek. Más módon kell a nemcsak személyiségében, hanem tulajdonságai összességében is egyedi karaktert elkészíteni. Az erre vonatkozó ötlet, és egy nagy vonalakban leírt megoldás *James M. Ward: GREYHAWK ADVENTURES* című keményfedelűjében, "Nulladik-szintű karakterek" cím alatt található. Ennek az ötletnek a használata igényel a leginkább fölkészültséget és tapasztalatot, mert ezek nélkül rosz szögből látszódnak a lehetőségei. Igen sok kiegészíteni való is van az ott leírtakban, ezeket minden felhasználónak magának kell kidolgoznia. De miről is van szó e ötlettel kapcsolatban?
Az AD&D a PHB-ból választott osztállyal, első szintről javasolja a karakter indítást. Tehát azzal nem kell játékosként foglakoznod, hogy megtanuld a kívánt osztályt, már annak tagjaként kezdi karaktered a játékot. Hogy hogyan vált a karakteredből egy osztály tagja, arról legfeljebb a DM-től hallassz pár szót. Ilyesmit, hogy: "Kiskorod óta arról álmodtál, hogy harcos leszel, örültél amikor kiképeztek a helyi hadseregben, és a nagy háború végeztével szép summát kapva szereltél le." A DM leírja, hogy több csatában vettél részt, és így sajátíttottad el azokat a fortélyokat, amikre egy harcosnak szüksége van. Ezek után nyilván kicsit meglepődsz, ha az első sebesülésed kiterít, és elgondolkozhatsz, hogy élhettél túl egy háborút, amikor még nem voltál első szintű sem.

Most próbáld meg a karakteredet mint gyereket elképzelni. Biztos hogy mindig is harcossá akart felnőni? Gondolj a saját gyerekkorodra! Hányféle foglalkozás érdekelt lázasan egy ideig, aztán jött valami másik, és végül tökéletesen megváltozott az egész érdeklődési köröd. A karakterednél ez talán nem így volt? Ha lehetőséget kapnál, hogy a karaktereddel mint gyerekkel kezdj el játszani, megragadnád az alkalmat? Egy gyereknek nyilván főleg más jelenti a kalandot, mint ami egy első szintű karakternek. De kezdj el a karaktereddel abban a korában játszani, amikor döntő fontosságú lesz a jövőjére, hogy mibe kezd bele! Még nincsenek véglegesen rögzült alaptulajdonságai, mint az első szintűeknek. Éppen abban a korban van, amikor ezeket kialakítja játékkal, tanulással és edzésekkel. Nincsenek ismeretei sem, csak egy jó adag gőz a fejében, ami hajtja önmaga fejlesztésére és az ismeretlen megismerésére. Történetesen ennek a hajtóerőnek számbeli értéke is van, az AP (Aptitude Point) avagy fogékonysági pont. Ebből szerez a karaktered tudást, és ez ad erőt az alaptulajdonságai kifejlesztésére. Itt még rengeteg lehetőség áll előtte arra, hogy mit sajátítson el, neki nehéz választania, de neked lehet már elképzelésed, hogy mivé akarod fejleszteni. A karaktered elmegy pl. mágiát tanulni, ez nagyon sok "gőzt" lecsapol tőle. De ekkor még belefáradhat és abbahagyhatja gond nélkül, az elméje után elkezdheti az izmait fejleszteni. Végül talál egy zord veteránt, és megtanulja a harci mesterséget. Kialakítottál egy olyan karaktert, aki éleselméjű és erős, egy kicsit ért a mágiához, de alapjaiban Harcos. A jelleme annak megfelelően alakult ki ahogy játék közben viselkedett, így nem lehet probléma a téves jellemválasztás sem. És mondanom se kell, még hány lehetőség van. DE nagyon kell vigyázni ennek a módszernek az alkalmazásánál, mert mint mondtam nincs kidolgozva. Egy nagy adag jó ítélőképességet vár tőled, ha nekiállsz, hogy kidolgozzad rendesen. Ítélőképesség hiányában csak egy lelketlen, mindenttudó és maximális tulajdonságú karakterlapot lehet ezzel elérni. Ha egy kicsit sikerült elbátortalanítanom téged, hát most megnyugtatlak: Észre sem veszed azt a 6 - 8 játékban bő évet, és már te is alkalmas leszel ennek a módszernek az alkalmazására! Ha Brazil lennék, most azt mondanám: "Ennyi volt a móka mára!" De nem vagyok Brazil, így csak elköszönök: jó emésztést az olvasottakhoz!

Hoild



0. szintről indított erős és intelligens harcosod mágiával elaltathatja ellenfelét! Így időt nyerve felveheti a páncélját, és kardjával legyőzheti az alvó fenevadat!!! (Ismeretlen német fiatalember "recke" című képe)

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. 1399 Budapest, Pf. 701/ 765

AMOS kézikönyv magyarul!

Decemberben megjelent az első magyar nyelvű kézikönyv a legújabb AMOS verziókról. A könyv 220 oldalon ismerteti az AMOS ismert és kevésbé ismert utasításait. A könyv ára a Kiadónál 330 Ft, viszonteladóknak 280 Ft (min. 10 db esetén).
Amiga felhasználói kézikönyv!
Megjelenés: április közepe.
Várható ár: 300 Ft

Érdeklődni lehet:
**Arany Sándor Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307**

A500 V1.3 1 MB + Action R. 3 olcsón eladó, esetleg külön is.
Tel.: 74/14-025

CODEREK figyelem! Eladó új Amiga Systemhandbuch és A. Grafikprogrammierung c. német nyelvű kézikönyvek 4500 Ft/db! A két könyv több mint 1000 oldal + demo lemezek (Markt & Technik). Eladó még: A500 + mod. + 0,5 MB - 1 évesek.
Horváth Árpád, Dunaújváros, Károlyi M. 6. 3/2

Eladó Amiga 2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbokártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester. Irányár: 315.000,- Ft.
Érdeklődni lehet munkaidőben: 157-4633/11 mellék

Action Replay MK 3+ 7900 Ft, Action Cartridge IV. 5500 Ft, KiskStart 2.0-3.0 5300 Ft, A500+ 1 MB belső bővítő 4800 Ft, winchester controller RAM modulos bővítés lehetőséggel (2, 4 és 8 MB) 9800 Ft, SIMM modul 3000 Ft.
Derko
1399 Budapest, Pf 701/679

Eladó Amiga 500-hoz 2.0 Kickstart bővítő + 86 MByte harddiszk csatolóval 48.000 Ft-ért.
Érd.: (75) 17-829

Eladó AMIGA-500 (1MB) + egér-joy. közösítő + 3,5"-es külső floppy + 500 db lemez programokkal + Commodore 1084S monitor 70.000 Ft-ért!
Címem: Bandi Zsolt, 5900 Orosháza, Rákóczi út. 20. II/7.

Eladó AMIGA 3000/25 MHz, 6 MB RAM, 105 MB HD, 68882 coproc./ a legújabb grafikus szoftverekkel. Ugyanitt AMIGA 2000 is eladó.
Érdeklődni: Heim József, Miskolc Tel.: hétköznap 7-16-ig (46) 361-754, du.: 375-596.

Amiga "stratégia" klubbot hozok létre, segíts ha tudsz. Válaszboríték s egy lemez kell.
Lavrincsik András, 1043 Budapest, Bocskay u. 21.

Amiga 500 V1.3/2.0 Kicksart 2,3 MB RAM 38.000 Ft. AT-BUS-os Winchester vezérlő 8.000 Ft. Együtt 45.000 Ft.
Érdeklődni lehet: Bp. XI., Irinyi J. u. 42. 315-ös szoba.
Tel.: 1851-396 Kovács Ákos (vasárnap du. - csüt. du.)

AMIGA készlet tart. Diskjeim 75 Ft, diskboxaim 500 Ft-ért eladók.
Jancsó Ákos, 1121 Budapest, Arató u. 29. Tel.: 165-65-34

Amiga 500, 512 kB bővítés, Action Replay 3, joystick, 100 db lemez, játékok + felhaszn. prg. Irányár: 47.000 Ft.
Tel.: (86)-43-302, 20:30-tól

Amiga 500, TV modulátor olcsón eladó.
Telefon: 06/94/10-685

Eladó! Atari 1040 STE. MIDI + 8 bit stereo hang. SAMSUNG Multisyncron, color monitor, VGA, ST col/mono kompatibilis. Tel.: 178-2533

Amiga 500, 1 MB RAM-mal, átkapcsolható 1.3/2.05 KickStart, modulátor eladó. 3½" külső drive külön/együtt eladó.
Tel.: 271-7890 (egész nap)

Amiga 500 V1.3, 1MB RAM (CHIP-FAST átk.), EURO-SCART kábellel, 55 lemez játék- és felhasználói programmal (35.000), 4 db 1M*9/80 ns SIMM RAM modul (10.000), valamint 16 db TC511001AZ-10 1 Mbites RAM IC foglalattal (4.000) eladó. Tel.: (46) 324-908 Perhács Zoltán

Sürgősen eladó 1MB RAM-mal (38.000 Ft), 2 db joy (2.000 Ft), IDE HD Cont. 2, 4, 8 MB RAM bővíthető (13.000 Ft), Stereo hangdigi (5.000 Ft). Együtt csak: 55.000 Ft!
Pap Levente
8380 Hévíz, Veres P. út 5.

Amiga 500 (1.3), modulátor, bővítő, Action Replay, 3 db mikrokapcs. joystick, 100 lemez, lemeztartó és egyéb tartozékok (egér stb) eladó 52.000 Ft-ért.
Erményi Tibor
2013 Pomáz, Petőfi S. u. 66.
Tel.: (06-27) 26-117

Amiga 2000 (használt) Kickstart (1.3-2.0) átkapcsolóval 34.000 Ft-ért, GVP SCSI kontroller 52MB winchesterrel 29.000 Ft-ért eladó.
Tel.: napközben: 117-1055
este: 06-60-39193

Amigához 2.04 KickStart átkapcsoló és RGB-kábel olcsón eladó. Tel.: (66) 361753 (Robi)

Új AT286/20 MHz alaplap 1 M RAM-mal 10.000 Ft.
Tel.: (34) 37-279

Számítógép klub!

Minden kedden színvonalas programokkal, remek gépholyekkel és monitorokkal, valamint színvonalas klubtagokkal és persze büfével várunk 16 órától 20 óráig.
Szabó Pál Művelődési Ház 1145 Budapest, Thököly út 164. Tel.: 251-0280

AMOS the Creator

Az AMOS Compiler

Az eredeti Amos Basic rendszer egy forrásprogram futtatását olyan módszerrel végzi, amit interpretálásnak nevezünk. Az interpreter vesz egy Basic utasítást, egyszerre mindig csak egyet, majd megkeresi egy speciális könyvtárban az ehhez tartozó gépi kódú rutint. Ezután egy szubrutinként végrehajtja, majd kezdi elölről. A fő hátránya az interpreternek, hogy a program egy egyszerű Basic listaként van tárolva, ami a gépnek közvetlenül semmit sem jelent. Az óriási előnye viszont az, hogy a program folyamatosan editálható és a futtatás előtt nincs szükség fordításra, leegyszerűsítve és meggyorsítva ezzel a fejlesztés menetét. Minél több egyszerű apró művelet van a programban, a programfutási időnek annál nagyobb részét fogja kitenni a "meddő" interpretálás. Ennek a problémának a klasszikus megoldása a gépi kódra való fordítás, egy compiler használatával. A compiler fogja a teljes forrásprogramot és előállít belőle egy független gépi kódú programot. Miután a program le lett fordítva, független az editortól és közvetlenül indítható Workbench-ből vagy CLI-ből. Ezen túl ki lett küszöbölve az interpretálás, ez okozza a lefordított program sebességnövekedését. A legnagyobb gyorsulás a sok számítási műveletet tartalmazó programokban jelentkezik. A lefordított program jelentősen hosszabb lesz a forrásprogramnál, hiszen minden egyes lefordított programhoz hozzáfűződnek a programban használt gépi kódú szubrutinok. Ennyi bevezető után pedig fordítsunk nagyobb figyelmet az Amos Compilerre.

Miután a Compilert felinstalláltuk legalább V1.3-as Amos-unkra, több lehetőség is rendelkezésünkre áll a fordításhoz:

- **Compiler segédprogrammal,**
- **Amos direct módban,**
- **CLI-ben.**

Először ismerkedjünk meg az Amos compiler nevű segédprogrammal, amit az Amos editorba betöltve használhatunk.

A program teljesen ikonvezérelt, így használata rendkívül egyszerű. Nézzük először a felső ikonsort balról jobbra haladva. Az első két ikon a program memória gazdálkodásával függ össze.

Két lehetőségünk van mindkettőnél: Az IC ikon - a RAMot jelképezi, míg a DISC ikon - a háttértárolót.

Tehát az első ikon a lefordítandó program betöltési metódusát határozza meg. Ha IC akkor a teljes programot betölti a Ramba és utána kezdi el a fordítást. Így szükséges, hogy a compiler mellé még teljes egészében beférjen a memóriába a fordítandó program. A DISC azt jelzi, hogy a compiler soronként tölti be a forrásprogramot és rögtön fordítja is. Ez természetesen jóval lassabb a fenti opciónál, viszont alacsony a memória igénye. A második (középső) ikon a lefordított program létrehozásának folyamatát határozza meg, az előzőhöz hasonlóan.

A harmadik ikon a lefordított program típusát határozza meg. Itt három lehetőségünk van:

- **AMOS - Workbench - CLI**

A CLI típust Dos-ból egyszerűen indíthatjuk. A WB típus kap még egy .info file-t is azért, hogy Workbench-ből ikon használatával is lehessen futtatni. Ennek és az előző típusnak a jellemzője, hogy semmilyen AMOS rendszerfile nem szükséges a működéséhez, csak a standard Amiga library-k. A harmadik típust az AMOS szó fémjelzi. Ez előállít egy az Amos editorba tölthető lefordított programot. A program AMOS listája úgy néz ki, mint egy lezárt procedura, és a _COMPILED nevet viseli. Szabadon hozzáfűzhető bármilyen forráslistához, így egy program tartalmazhat együtt interpretált és compilált sorokat is.

Miután a felső három ikont beállítottuk, nincs más hátra, mint hogy a Compile ikonra bökjünk, és máris kezdetét veszi a fordítás! A jobb alsó órás szerszámot ábrázoló ikonnal olyan opciókat állíthatunk be, amit a továbbiakban a CLI-ből való fordítás során ismertetünk.

A Compiler lemezen találhatunk egy ACMP file-t ami nem más, mint egy CLI-ből indítható fordító program. A szintaxisa a következő:

ACMP [forrás.AMOS] [opciólista]

Az egyes opciókat egymástól és a forráslista nevétől space-szel kell elválasztani, és minden opciót egy kötőjel vezet be. A lefordított program neve azonos lesz a forrás .AMOS kiterjesztés nélküli nevével. Amennyiben más nevet akarunk megadni, ezt közvetlenül a -O opció után adhatjuk meg. Pl.: *ACMP Game.AMOS -Ozazu* (a lefordított prg. neve *zazu* lesz).

A compiler segédprogramnál bemutatott memória gazdálkodásra itt is lehetőség van ugyanolyan formában, amit a -D opció vezet be. A -D után két bitnek kell állnia. Az első a betöltést, a második a mentést szabályozza. A bitek jelentése az alábbi: 0- RAM 1- Disc

A program típusát a -T opcióval állíthatjuk be. A -T után következő szám határozza meg a típust: -T0 _ **Workbench** -T1 _ **CLI** -T2 _ **CLI, de a program automatikusan multitaskingban indul el.** -T3 _ **Amos editorba betölthető program.**

A lefordított program elindulásakor generál a program egy alap Amos képernyőt, de ha ez zavaró, akkor az -S0 opcióval ez megakadályozható, az -S1 pedig engedélyezi.

Megoldható az is, hogy a program képernyője elinduláskor a WB screen mögött maradjon. Ilyenkor egy Amos To Front utasításnak kell a programban állni ahhoz, hogy a program képernyője megjelenjen. -W1 megtartja a WB screent -W0 eltünteti a WB screent futtatáskor.

A program struktúrájában való ugrásokat a Compiler relatív ugrásokra fordítja, melyeknél a címkülönbség max. 32k körül van. A túl nagy struktúrákhoz közvetlen ugrásra van szükség. A compiler magától nem képes eldönteni, melyiket használja, ezért ezt egy -L opcióval kell megadjuk. A "Program structure too long error" hibaüzenet jelzi számunkra, hogy a -L opcióval próbáljuk újra fordítani a programot.

Ezek voltak azok a fordítgatós problémák, melyeket szűkült kereteink között meg kívántunk osztani veletek. A következő részben folytatjuk ahol befejeztük, és megvizsgáljuk az AMAL-t is.

Érdeklődéseiteket és leveleiteket továbbra is várjuk a szerkesztőség és a HAC címén.

Hungarian Amos Club
Budapest, 1675 Pf.:116

Lázi & Angler

Multiszinkron monitorkábel Amigához

HW

Egyre több Amiga 1200-as gép található hazánkban (is), ami leginkább az új grafikai felbontásoknak, és a viszonylag alacsony árnak köszönhető. Azonban valóban olcsó ez az ár? Sokan elfelejtkeznek ugyanis egy "apróságról", tudniillik, hogy az új, nagyfelbontású képmegjelenítéshez elengedhetetlenül szükséges egy multiszinkron monitor is. Ha erre a boldog tulajdonos csak otthon döbben rá, akkor Ő csak volt boldog tulajdonos. A legolcsóbb ilyen monitor is harmincezer forint felett kezdődik, a komolyabbak ennél lényegesen többe kerülnek. Így már nem is olyan olcsó ez a gép!

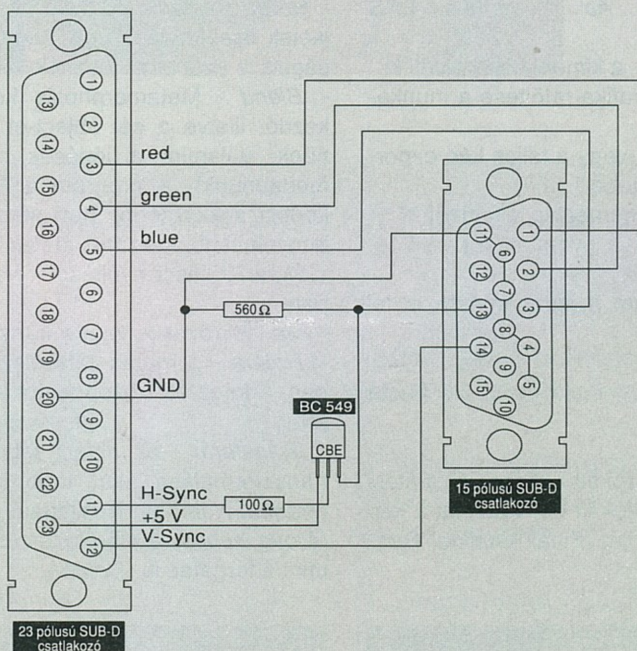
A nagyobb vízszintes felbontáshoz még elegendő lenne csak a megnövelt sávszélesség, de a dupla függőleges felbontáshoz már nagyobb képfrekvencia és nagy sávszélesség tartozik. Ha megvettük a család legdrágább "TV"-jét, a multiszinkron monitort, akkor szembetaláljuk magunkat a kábelezési problémákkal. Ugyanis a senki más által e célra nem használt 23 pontos video slottot kell összekötnünk a szabványos 15 pontos monitorbemenettel. Tekintettel a Commodore cég különcködő csatlakozóira (melynek régi hagyománya van), speciális átalakítóra van szükség. Természetesen készen is lehet ilyet rendelni jó pénzért, de magunk is könnyen elkészíthetjük.

Az ábrán a kiváló minőségű NEC MULTISYNC 3D monitorhoz közlöm a kész kapcsolási rajzot. Ennél a készüléknél szükséges egy úgynevezett emmitterkövető fokozatot is alkalmazni, ugyanis impedanciaillesztési problémák lépnek fel. A gyári adapterben különben egy CD74HCT08E típusú IC-t alkalmaznak. Ha erre nincs szükség, akkor a 23 pontos csatlakozó 11-es lábát simán kössük a 15 pontos csati 13-as lábára. Az egy tranzisztort és két ellenállást tartalmazó kis áramkört minden külön panel nélkül, közvetlenül a csatlakozó házába építsük be. Az ábra szerinti alkatrészek más hasonlókkal helyettesíthetők. Az alkatrészeket rögtön az érintkezőpontokra forrasszuk, majd Siloplast, vagy F.B.S. nevű, légnedvesség hatására kikeményedő gumival rögzítsük. Az áramkör a működtető tápfeszültséget is magáról a számítógépről kapja, így semmilyen külső kiegészítésre nincs szükség. Kábelként, ha módunk van rá, olyat válasszunk, amelyikben a belső erek koaxiális kialakításúak. Erre a zavarvédelem végett van szükség, azonban nyugodtan használhatunk sima, több-eres kivitelűt is, baj nem lehet belőle. Ne használjunk hosszú kábelt, a legtöbbször úgyis elég az 1,2 m. A hosszú kábel ugyanis számottevő kapacitással bír, ami aluláteresztő szűrőt alakít ki. Az átvihető legmagasabb frekvencia értéke erősen lecsökken, ami elkeni a képet. Hiába van szuper monitorunk, a képminőséget a kábel fogja elrontani.

Ez a kábel nem csupán az Amiga 1200-as gépéhez, hanem az új Agnus-ú 1.3-as gépekhez is használható. Ha a képfrekvenciát egy segédprogrammal megnöveljük, a nagyon is zavaró villódzást megszüntethetjük, ami nem elhanyagolandó szempont. Sajnos, a régebbi gépek erre nem képesek.

Mindenkinek nagy vizuális élményt kíván:

ZOZO



Art Expression

Mint már azt a 93/3. számunkban hírül adtuk, megjelent a Soft-Logic kiadásában az Art Expression nevű új vektoros rajzolóprogram. Úgy gondoltuk, hogy érdeklődésre tarthat számot ez a program, mely főleg a PageStream használóknak lehet nagyon hasznos.

A program első ránézésre nagyon hasonlít a PageStreamre, és ez az érzés később, a program használata során még csak tovább fokozódik, például az ismétlődő menüpontokat ugyanavval a billentyűkombinációval lehet elérni. Kezdjük tehát az ismerkedést a program menüivel:

Project:

- *Clear* - törli a munkaképernyőt
- *Open* - file töltése a következő formátumokban: DR2D, Aegis Draw, Adobe Illustrator, EPS
- *Save, Save As* - mentés EPS formátumban
- *Revert to Save* - a kimentettel cseréli ki
- *Place* - vektorgrafika rátöltése a munkára
- *Export* - Object, vagy a teljes kép exportálása (DR2D, Adobe 1, IFF)
- *Page Setup* - a munkalap jellemzői
- *Set Print Area* - a nyomtatásra váró terület kijelölése
- *Print* (a program a színbontásra is fel van készítve)

Edit: a szokásos funkciók (Cut, Paste stb.)

View: a megszokott képmegjelenítési méreteket állíthatjuk itt be, valamint a kép kezelésének módját (Final, Outline, Genlock)

Object:

- Az object mélységi elhelyezkedését befolyásoló utasítások (*Send to Back, Bring to Front, Send to Backward, Bring forward*)
- Az objectek összekötésére szolgáló utasítások (*Group, Ungroup*)
- A fillezésre és a vonalak vastagságának, illetve egyéb tulajdonságának beállítására szolgáló utasítások. (Sajnos a megígért színátmenetet produkáló részt nem igazán sikerült előcsalogatni a programból.)
- Az object méreteinek beállítását szolgáló, illetve letiltó utasítások
- Egyéb utasítások (*Align, Duplicate*)

Effects:

- *Merge Paths/Split Paths* - Az egyes objectek összefonása úgy, hogy a tulajdonságaik is azonosak lesznek
- *Blend* - Metamorphosis készítése (a kezdő, illetve a cél object-et kell kijelölnünk, valamint a lépések számát kell megadnunk). A program a ProDrawhoz képest sokkal jobb, mert nem akad le a bonyolultabb alakzatok átalakításánál.
- *Skew* - Object nyújtása x, vagy y irányban
- *Flip* - tükrözés x, vagy y irányban
- *Rotate* - forgatás tetszőleges mértékben, a forgatási középpontot is beállíthatjuk.
- *Transform* - az object tetszőleges áttranszformálása akár több lépésben is (*Repeat Number*). Beállítható a mozgatás (*Move inches*), a méretezés (*Scale*), valamint a forgatás is (*Rotate*).
- *Path to Path* - két object egymáshoz viszonyított mozgatása
- *Path in Shape* - egy object átalakítása egy másik objecthez képest (formára igazítás stb.)
- *Flatten Path* - a töréspontok szögletesítése
- *Smooth* - a töréspontok elkerekítése

Text:

- *Edit Text* - egy kirakott szöveg editálása
- *Blind Text to Path* - egy szöveg ráigazítása egy tetszőleges objectre
- *Convert to Graphic* - vektorfont szöveg átalakítása grafikává
- *Text in Shape* - Text befolyatása egy tetszőleges objectre
- *Toggle Show Boxes* - csak egy dobozzal jelöli a text helyét
- *Fonts* - fonttípus és méret lecserélése az adott textnél

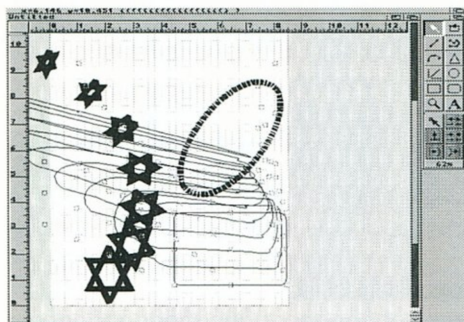
A program az Adobe Postscript Type 1 formátumú fontokat tudja beolvasni.

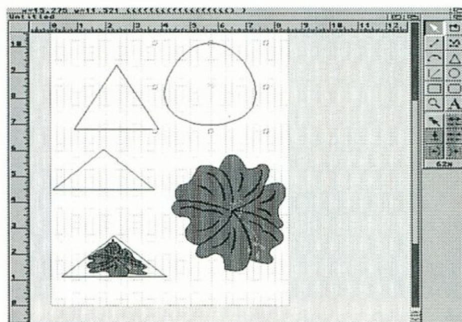
Settings:
Mindenféle beállítást itt tehetünk meg a programmal.

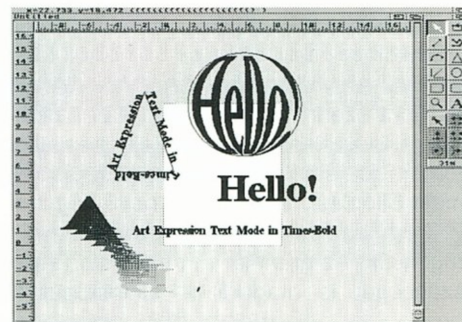
A képernyő jobb oldalán találhatók a megszokott vektoros rajzolóprogramokat jellemző parancsikonok. Ezeket nem részletezem, mert gondolom ezeket mindenki jól ismeri.

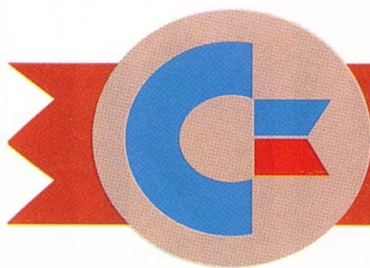
A programról elmondható, hogy nem tud nagyon sok mindent, azonban amit felkínál nekünk, abban nem csalódunk.

Bear™









Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Ízelítő árukínálatunkból:

C64
Datasette
1541/II Floppy Drive
C1531 C64 Mouse
Amiga 500
RF Modulator
Monitorok
Játékgépek

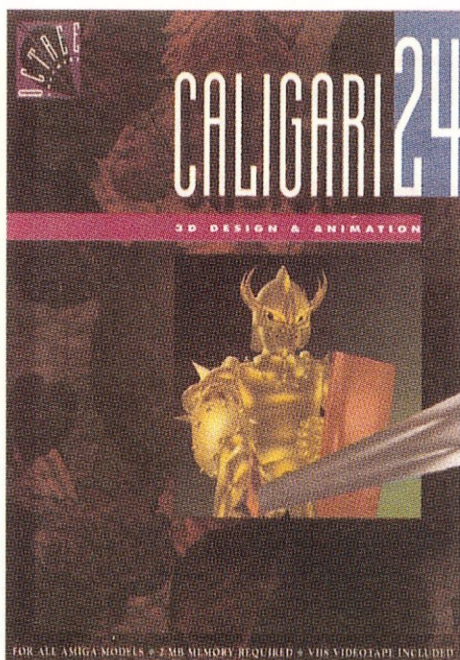
- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933



CALIGARI 24

1993 - A 3D-s programok nagy éve lesz az Amigán. Hamarosan megjelenik az Imagine 3.0, a forradalmi Real 3D v.2, vagy az Európában sajnos nem elérhető LightWave 3D új változata, a Video Toaster modellező és animációs programja. A Commodore rövid és hosszútávú programja úgy látszik megnyerte a nagy Amiga szoftverfejlesztő cégeket, és új lendülettel láttak munkához.

Ezt tette az amerikai Octree is, aki a legendás hírű Caligari sorozatot készíti. A program jelenleg két változatban kapható: a Caligari Broadcast 2.1 a 'teljes' változat közel $4000-os áron és a Caligari 24, a 'kistestvér' $400 körül. Ez utóbbi a Caligari Broadcast "megnyírbált sörényű" kiadása.

A Caligari 24 már az első pillantásra lenyűgözi az óvatlan szemlélődőt. A tárgyak szerkesztése, a színtér kialakítása mind egy 3D-s nézeten történik, amely valós időben mutatja a változtatásokat. Néhány évvel ezelőtt, amikor először találkoztam a programmal, azt hittem, hogy repülőszimulátort látok: fantasztikus élmény volt az addig megszokott Monge-féle vetítési rendszer helyett, egy 3D-s drótvázas képen tevékenykedni. Nos, azóta volt alkalmam Silicon Graphics gépeken dolgozni, és bizony meglepően hasonló érzés keríti hatalmába az embert, egy Amiga 4000/Caligari duó használata közben.

A program készítői mindvégig szem előtt tartották az egyszerű, gyors kezelhetőséget. Nincsenek legördülő menük, minden parancsot az egér segítségével adhatunk ki, a képernyő alján felbukkanó nyomógomb paneleket használva.

A Caligari 24 két fő részből áll: az *Object Designer*, amelyben a tárgyakat tervezhetjük meg, valamint a *Scene Designer*, ahol berendezhetjük a helyszínt, megadhatjuk a mozgásokat, és a testek felületét tulajdonságokkal ruházhatjuk fel.

A korábbi Caligari változatokban a fejlesztők a munkakörnyezet és a leképző (rendering) rész kidolgozására koncentráltak, a tárgytervezés meglehetősen elnagyolt volt. A Caligari 2-ben megjelent pontonkénti testszerkesztést most kibővítették egy fantasztikus lehetőséggel, amely eddig csak a munkaállomásokon futó szoftverekben volt megtalálható. A *Free Form Deform* funkcióval egy test alakját szabadon torzíthatjuk. A módosítandó testre egy másik tetszőleges méretű test (itt négyzet alapú hasáb vagy henger) hat, taszítja az alaptest pontjait. Ezt a Caligari-ban egybeépítették az ún. *auto-slice* opcióval, vagyis ha a testünk alakja nagyon megváltozik menet közben, akkor a program automatikusan felosztja a test felszínét alkotó sokszögeket kisebb részekre, a szögletes kinézet elkerülése érdekében. A Caligari természetesen a test deformálását is valós időben mutatja.

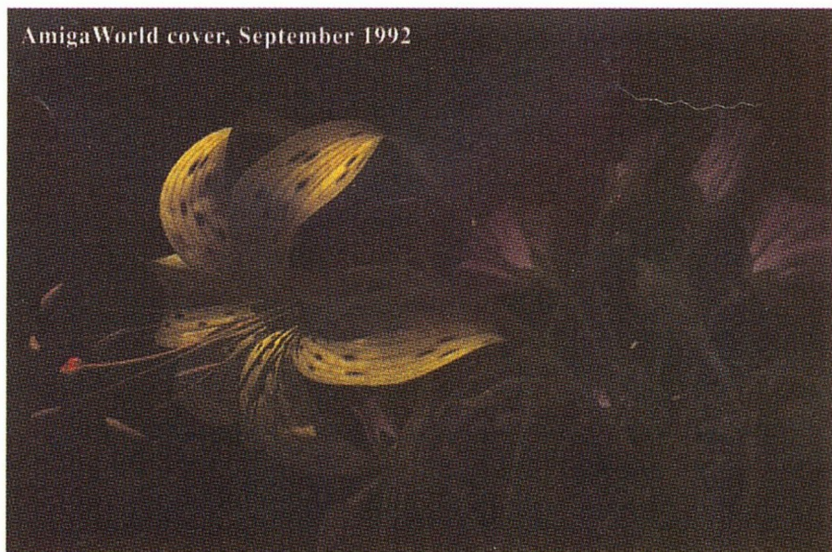
A program sebességére jellemző, hogy egy Amiga 4000-esen összetett tárgyakat is képes valós időben különösebb lassulás nélkül manipulálni. Egy Amiga 1200-ason is meglepően gyors a képfrissítés, egyszerűbb tárgyak esetében alig marad el a 4000-estől.

A leképző (rendering) részbe a *Scene Designer* BRender (Broadcast Render) pontjával léphetünk be. A programhoz mellékelnek több grafikus kártyához meghajtót (pl. Impact Vision 24, EGS, HAM-E, OpalVision). Az új AA Chip-set lehetőségeit is kihasználja a Caligari: 24 bites képek mellett HAM8-as képeket is készíthetünk. A leképzés nagyon gyors: egy Amiga 4000-esen egy egyszerűbb kép 736×580×24bit kiszámítása egy perc alatt van. Ugyanez egy matematikai társprocesszor nélküli A1200-ason néhány perc.

Minden 3D grafikával és animációval foglalkozó Amiga tulajdonosnak ajánlom a programot, annál is inkább, mert a divatból egyre inkább kimenő "<(Ilyen sincs PC-n!!!)>" hagyományos amigás érzést idézi fel néhány kellemes pillanatra.

A program használatához legalább 4 MB memóriára és merevlemezre van szükség.

Marinov 'Gaborca' Gábor

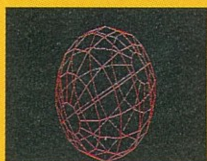


Demosuli

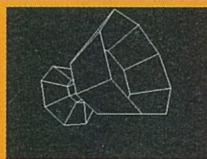
Ki érti a demologiában használt szakkifejezéseket? Egyáltalán honnan származnak ezek a szavak? Létezik-e logika, mely szerint rendszerezni lehet ezt a látszólagos összevisszaságot? Nos, örömmel jelenthetem, hogy útjára bocsájtjuk újdonsült kezdeményezésünket. Demosuli, ahol előbb-utóbb minden kérdőjel helyére pont kerül.

Miről is lesz itt szó? Mint tudvalevő, a demokat függetlenül azok méretétől ill. tulajdonságaitól, különböző jelenségek, képernyőtrükkök alkotják. Általában az újabb effektusok már születésük pillanatában rájuk jellemző elnevezést kapnak. Az íratlan szabályok szerint ez mindig a jelenséget bevezető csoport elsődleges joga. A név a későbbiek folyamán aztán változhat, egyszerűsödhet, ill. az eddig logikusan felépített rendszer szabályaihoz alkalmazkodhat. Az elnevezések fajtájukat tekintve lehetnek rövidítések (FLD - Flexible Line Distance), a fantázia szüleményei (glenzvector), viselhetik a feltaláló nevét (Kefrens bars), vagy éppen a mindennapi életből vett, a jelenségre legjellemzőbb kifejezésként is szerepelhetnek (rubberbars).

Az első pár tanórán az amigás demokban oly közkedvelt vektorokkal, más néven polygonalakzatokkal ismerkedünk meg. A vektorgrafika nem más, mint a perspektívát szemelőtt tartó matematikai szabályok felhasználásával, a képernyő síkján létrehozott látszólagos háromdimenziós grafika.



Line-vector - A legegyszerűbb és legősibb polygonfajta, ahol a kiválasztott tárgy éleit egyszerű szakaszok határolják, és a felületek színe megegyezik a háttér színével. Ennél a fajtánál a test áttetsző, tehát az elvileg fedésben lévő élek is láthatóak.



Hiddenline-vector - Az előző jelenséggel szemben a fedett élek valóban takarásban vannak. Tehát az a benyomásunk, mintha egy kontrasztos élekkel határolt, általában fekete lapokkal fedett tárgyat szemlélnénk. Ennek a trükknek egy hasonló elven működő változata, amikor a polygon takart oldalai nem háttérszínűek (azaz láthatatlanok), hanem az előtér színénél egy fokkal sötétebbek. Ezzel árnyékos hatás érhető el.



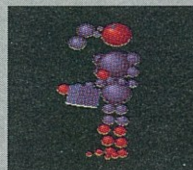
Filled-vector - Gyűjtőfogalom, amely alatt értünk minden olyan polygon testet, ahol a lapokat a háttértől eltérő színek borítják. Tehát a gyakorlatban a felületeken feltöltés történt.



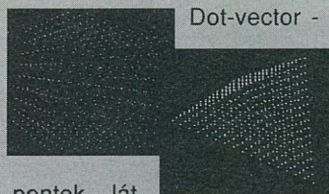
Lightsourced-vector - A színezett testek azon változata, amelyeket egy adott álló, esetenként mozgó fényforrás világít meg. Ilyenkor a felületek színei a fény erősségének megfelelően alakulnak. Egyes esetekben a programozók a fehér fényt RGB komponenseire bontják, és az így kapott vörös, zöld valamint kék lámpát különböző pályán mozgatják.



Inconvex-vector - Bármilyen változatban elképzelhető polygon objektum, ahol a test belső szögei közül 180°-nál nagyobb, konkáv szögek is előfordulnak. Egyszerűbb megfogalmazás és a demok értelmezése szerint, azok az alakzatok, ahol a test belsejébe láthatunk.



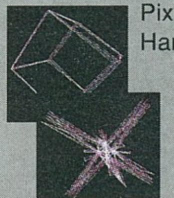
Vectorball - Olyan objektum, ahol a testet nem a pontokat összekötő szakaszok, hanem az adott pontokon elhelyezett bobok (legtöbbször golyók) határozzák meg. A kialakítástól függően a bobok alkalmazkodhatnak méret szerint a perspektívához, ill. szín szerint a megvilágítási körülményekhez is.



Dot-vector - A bobokhoz hasonló elven működik, azonban a kijelölt pontokon itt nem különböző testeket, hanem egyszerű pontokat helyeznek el. Amennyiben csak a test fedetlen oldalain elhelyezett pontok látható, hidden változatról, felületszínezés estén filled megjelenítésről beszélünk.



Dotball - Ez a gömb alakú test, a dotvectorok egy olyan speciális válfaja, ahol a pontok egy látszólagos gömbalakot formálnak. Itt is megkülönböztetünk hidden ill. filled változatokat.



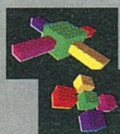
Pixelized-vector - Ezzel a megoldással a legendás Hardwiredben találkozhattunk először. A vonalakkal kialakított test mozgását az öt utoljára eltárolt fázis követi, és a testek átalakulása metamorfózis útján történik (az animáció megáll, az alakzat grafikaként átváltozik a következő testté, majd a középpont körüli forgás ismét folytatódik).



Laserlines - Azonos középpont körül forgó különböző méretű és fázisú vonalvektoros testek csoportja.



Stencil-vector - A filled vektorok speciális változata, ahol a testet nem egyszerű színes lapok, hanem különböző minták határolják. Tehát a gyakorlatban a program a kiválasztott felületeket nem egy egyszerű színnel, hanem az előre letárolt mintákkal tölti fel. Az első ilyen jellegű kísérlettel a Scoopex emlékezetes Mental Hangoverjében találkozhatunk.



Rasterstencil-vector - A felületeken elhelyezett sakktáblaszerű minta segítségével növeli a színek számát. Ezzel a megoldással nem szükséges a gépet lassító nagyszámú bitplane alkalmazása, elegendő két hasonló árnyalat stenciles keverése.



Circle-vector - A kör első vektoros alkalmazásait Thomas Landspurg Virtual World, ill. a svájci Alcatraz Odyssey c. vektoros történetében láthattuk. Ezzel az ötlettel körrel határolt testek, hengerek valamint gömbök megjelenítése valósítható meg.



Filled-vectorlandscape - Színezett polygonokkal kialakított tájegység. Ez az elem egyébként a Virus típusú szimulátorokból lehet ismerős.

Jean

DEMOLOGIA

Összeszedtem egy-két kimaradt eresztést, hozzákevertem néhány újdonságot, majd egy kitűnő magyar stuff-fal fűszereztem. Ez a mai demologia titka.

The Gallery/Isch Crew

Ezúttal kellemes csalódást okozott a Bart-Rapper páros. Munkájuk eredménye egy lemeznyi, legkülönfélébb grafikákat felvonultató képgyűjtemény. A legjobban sikeredett rajzok többsége képregény hősöket ill. hírességeket ábrázol. Ezen kívül találkozhatunk egy remekül kidolgozott, leginkább képeslap stílusnak nevezhető kategóriával, valamint fantázia képekkel, melyek minősége egy kicsit hullámzóan alakul. Továbbá, a program mellett szól a barátságos kezdőgrafika, ill. főmenü, mely az egyedi válogatáson felül az automatikus bemutatás lehetőségét is felkínálja.

Overload 2/Jetset

Majdnem két évet kellett várnunk a holland Jetset második zenelemezére. A csapat azóta nagy fejlődésen ment keresztül. A demoba illő bevezető részben Eswat és Sec 4 falfirka-szerű grafikái különleges hangulatot teremtenek. A Jayce komponálta zenék közül egy érdekes, hajdanán az MTV-n használt 'Braun European Top 20' képernyő előterében válogathatunk. A dallamok kellemesek és változatosnak mondhatók. Ilyen fejlődés mellett kíváncsian várjuk a program harmadik részét.

Kuglepølen/Static Bytes

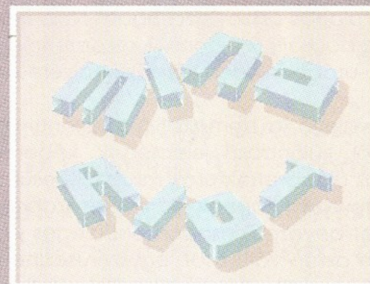
Ez a zenelemez igen különleges a maga nemében. A program egy grafikus, Joachim (korábban Marvel), a grafika pedig egy Estrup névre hallgató coder nevéhez fűződik. Ez a produkció egyben az eredetileg dán csoport korábban említett norvég grafikusának búcsúztatójaként készült. A meglehetősen változatos, klasszikustól a heavy metalig terjedő zenei munkáért a régebbi programokból ismerős Cutcreator felelős. A hangok és melódiák kiváló minőségűek, és nagy előny, hogy lemezművelet ideje alatt is hallgathatóak. A csoport egyébként nagy népszerűségre tett szert a hi-

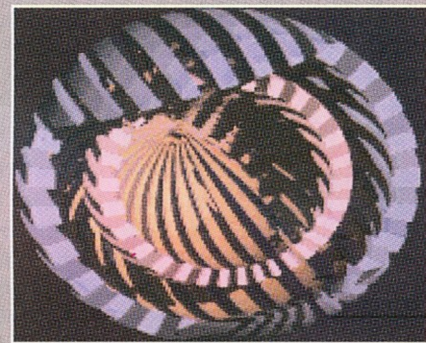




Mindriot/Andromeda

A tavaly megjelent Mirror első sorban kompatibilitás és magasszintű design területén nyitott utat a demok új generációja előtt. 1992 csak bevezető volt a csoport életében - állítják a norvég fiúk. Nos, mindez beigazolódni látszik! Tekintsük meg ezt a csaknem egy lemezt felölelő file-os programot. Fairfax meseszép kezdőképe után Dr. Jekyll precízen kimunkált effektusai következnek. A zene szinte egyszerre lélegzik a programmal, és a jelenetek is különleges módon követik egymást. Az egyszerű elhalványodás korszaka már lejárt, s helyét elfoglalták a vektoros átmenetek és cselekményes képernyőváltások. Az 5 bitplanes megvilágított alakváltoztató vektor, 6 valósidejű kör, egy 12 fázisú raytracing, a zenelemez óta ismerős tükröződés, változó formájú lézervektorok, és egy olyan kocka, melynek minden oldalán végtelenített alagúteffektus látható, mind a programra jellemző ízléses keretben jelennek meg. Különleges ötlet a szemből megvilágított ikerszalag, mely a tér mindhárom dimenziójában hullámzik. Ezek után nem meglepő, hogy a Mindriot máris az európai ranglista jól megérdemelt második helyén állomásozik.









A Demológiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisc, videodemo és lemezújság

SCOOPEX PD COMPANY
Pf.: 701/103 1399 Budapest
A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3½"-es lemez.

Demon Download/The Silents

A tavalyi partyn csupán 5 percet késett ez a kétlemezes trackmo, ezért a dán divizió inkább a későbbi kiadás mellett döntött. A DD, ha szabad így nevezni egy újabb Hardwired klón. A program szerkezete, zenéje és a design kísértetiesen hasonlít a nagy elődhöz, azonban ahhoz képest átgondolatlan és gyengébben kivitelzett. Egy démoni animáció után a Global Trash c. korábbi nagy sláger kicsinyített másával találkozunk, majd egy látványos, pontokból felépített csőeffektus és egy árnyékolt vektorzászlón elhelyezett scroll következik. A nagy számok világába egy 2688 pontos hernyószerű objektum és egy 26948 pontos megazászló vezet. Master és Bionic munkája az X-Pose tapasztalatai után így is várakozáson felüli volt.



vatalos Eurochart kiadási jogának megszerzésével. Az utóbbi számban megismerkedhetünk európai amigások által megszavazott legjobb játékkal, demoval, zenelemezzel, újsággal, programozóval, grafikussal, zenésszel és még sok más kategóriával. A hírek rovatban aktualitásokat és pletykákat olvashatunk, valamint a galériában ezúttal színesben találkozhatunk a világ-scene krémjével.
Végezetül néhány meglepetés. A techno műfaj kedvelőinek kedveskedik egy mostanában alakult magyar csapat, a Freestyle Designs. A Rave The Party Vol. 1 eddig az egyetlen ilyen jellegű program hazánkban. Reméljük nem sokáig, a kaposvári fiúk már dolgoznak a folytatáson. Hasonló témával foglalkozik a finn Sonic, Gastric Ulcer címmel. A nyolc zene mellett különböző mandelbrot képek látványában is gyönyörködhetünk. A japán grafikai stílus kedvelőinek készült az Image, az Intense legújabb képgyűjteménye. Másik magyar újdonság a Technix és a Studio közös zenelemeze, a Sounds of Born. Ha a pletykáknak hihetünk, akkor Technix-ék nemsokára elárasztanak bennünket programokkal. Előkészületben van egy No Crack c. trackmo, Techno Trax, valamint a Sounds of Born második része. Az Absolute! előrukkolt a Sledge Hammer legújabb(11) angol számával. A szokásos cikkeken kívül az olvasó ezúttal egy slideshowt és egy musicdisket is a kezébe vehet. A fiúk legközelebbi robbantása egy kétlemezes trackmo ill. a Musication második része lesz. Az Anarchy party előtti nagy dobása egy teljes lemezt elfoglaló intro volt. A 3D Demo sorozatból ismerős készítők, most egy különleges ray-tracing, és néhány tréfás lemming animációval leptek meg bennünket. Az angol Quartz és a svájci Brainstorm megjelentette régóta beígért zenelemezeit, Go for the Record ill. Musicland címmel. Még valami, az Infect feledésbe merült musicdiske a Helter Skelter a tavalyi frankfurti expora készült. Az összeállításra ízléses design és kellemes hangok jellemzőek.
Hát ennyi! Legközelebb a húsvéti partykról lesz szó, s megint színültig töltjük a demologiát.

Jean

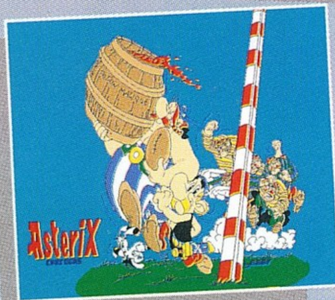










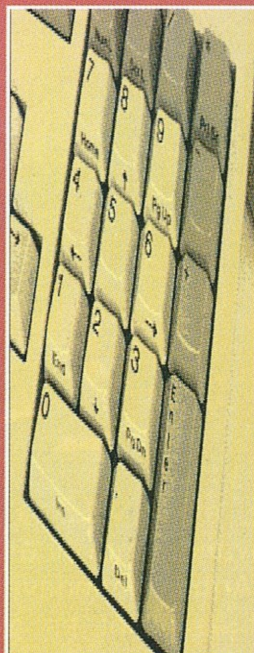


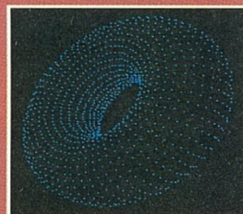






Day of Reckoning/Digital





Egy finnországi rendezvény győzteseként került ki a csoport angol részlegének legutóbbi munkája. Az ötletparádé egy pontokból felépített vektorfánkkal indul, amit egy lángoló kocka és színpompás tűzijáték követ. A programot végigkísérő sakktábla-szerű mintán shadebobok és kisebb animációk jelennek meg. Rendkívül látványos az a fénycsíkot hagyó csillagmozgás, ami később egy hasonló kivitelezésű vektorrutinná alakul át. A glenz polygonok sokkal esztétikusabbak, ha a megfelelő éleket fekete kontrasztos csíkok fedik. Ennek mind szemtanúi lehetünk a trackmo végén, melyet a Yaz-féle zenei aláfestés mellett, az Azi-Flame grafikai duo munkája tesz különlegessé.

VÖRÖS TÖRPE



A Vörös Törpe a 90-es évek válasza a 60-as és 70-es évek magasröptű sci-fi tévésorozataira. A V. T. ugyanazt műveli a Nyolcadik utassal és a Csillagösvénnyel, amit a Gyalog-galopp művelt az Arthur-legendával. A V. T. nem kegyelmez, és - immáron hét esztendeje - minden sci-fi kedvelőt és gyanútlan nézőt hisztérikus röhögésre késztet. Képeinken a Föld felé tartó ócskavasrakás legénységének oszlopos tagjai láthatók: Lister a Barbár; Rimmer a hátrányos helyzetű hologram, Macska a macskaember - és Kretén, a szolgálatkész mechanoid.

CeBit'93 Atari stand

Az ezévi CeBiten az ATARI egy teljes multimédia standdal jelent meg, amelyen a Falcon030 dominált, bár kinn volt a Porfolio is a hozzátartozó kiegészítőkkel együtt.



Az ATARI-n kívül az összes ismert fejlesztő cég is megjelent, és mindegyik standján ott volt a Falcon. A nagy hardverújdonság a GESoft Falconja volt, amelyben egy 32 Mhz-es 68030 található, az alaplapján pedig 32 Mbyte-nak szorítottak helyet, és tervezik a közeljövőben megjelenő 64/128 Mbyte-os változatot is.

Ezenkívül egy másik cég egy tower Falcont mutatott be, amelyet felépítése miatt szabadon konfigurálhatunk, azaz olyan merevlemezt, kártyát rakhatunk bele, amilyet akarunk.

Megjelent Falconra az első PC emulátor is, amely a CGA, EGA, VGA kártyák felbontásait használja, tudja futtatni a Windows 3.1-et és állítólag leköröz egy 386SX PC-t, ami már nem semmi, és a cég ígéretei szerint hamarosan elkészül a 486(!)-os verzió is.

A grafikus hardver bővítések között újdonság a ScreenBlaster grafikus kártya, amely 880*608-as, és 480*480-as felbontást produkál 256, illetve 65536 színnel, és a frissen megjelent GenLock, illetve TrueColor digitalizáló kártyák.





Egy hónapja érkezett meg az első - a képen látható - Falcon030 . Azóta sok programot teszteltünk és szerencsére nagy részük - általában a GEM felhasználások, és meglepetésünkre a Mig29 Fulcrum is - futott rajta.Ebben a Falconban még a ROM-ba égetett 4.0-ás TOS található, amelybe öt nyelv - az angol, a német, a francia, az olasz és a spanyol - lett beépítve, de lesznek majd a magyar nyelvet is ismerő Falconok is.Reményeink szerint hamarosan megérkezik a várva várt MultiTOS 1.0-ás verziója is, amely azért nem fogja ezt a TOS-t teljesen felváltani, mivel vannak olyan programok is, amelyek csak ez alatt a TOS alatt futnak.

A sokkal gazdagabb szoftverválasztékban megjelentek az első TrueColor felbontást is használó rajzprogramok, például a Prism Paint, a Meridian, a HiSoft MiNT alatt is futó True Paintje, és a 24-bites Cranach Paint, amely szintén fut MiNT alatt.

Az animátor programok között kellemes meglepetésnek számít a PC-ről átírt Autodesk Animator. Ezen programok futnak TT-n, és nagyrészt futnak a ST, STE modelleken is.

A Falconnal együtt megjelentek az első igazi raytracer/renderer programok is Atarira, mint például a CAD 3D kompatibilis Phoenix, vagy a TT-n is futó, 24 bites grafikát produkáló In Shape, amely legalábbis a prospektus képei szerint felveszi a versenyt a PC-s és Amigás programokkal.

Teljesen új dolog a piacon az első Atarira írt morfózis program, a Morphing Fun Machine, amely szintén a TrueColor felbontást használja.

A zenei felhasználások szinte kivétel nélkül harddisk-recorderek, amelyek valós időben digitalizálnak a merevlemezre. Ezek között van a NotatorSL és a Cubase3.0 audio verziója, a Notator Logic, és a Cubase Audio. Még megjelent két harddiskre- corder program, a 4T FX és a DigiTape. Ezek 4 és 6 csatornásak, és kihasználják a DSP lehetőségeit, így valós időben tudunk velük hangot visszhangosítani, torzítani és a szomszédot idegesíteni.

A Falconra készült fordítók és interpreterek között túlsúlyban vannak az ST-ről átírt progamok - a Hisoft Devpac 3 -, amely reményeink szerint tartalmazza Multi- TOS 1.0-t. Fejlesztés alatt áll a GFA Basic 4.0, az AMOS PRO Falcon átirata, a FalcOs, és már kapható a Lattice C 5.5. A többi magasszintű fordítónak nem készült Falcon verziója, hanem nyilvános hálózatokról megszerezhetők a Falcon könyvtárak.

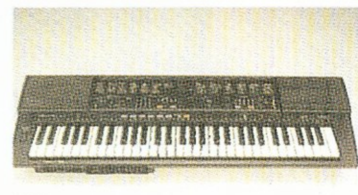
Végezetül hadd szóljak pár szót a CeBiten megjelent játékokról. Ezek túlnyomó- részt 3d és adventure, sőt 3d adventure játékok, amelyek közül kiemelkedik az ST-n is gyönyörű Ishar Falcon átirata. Az egyetlen megjelent versenyautó-szimu- látor a Vroom II, ami nagyon jóra sikeredett (Overscan,Realtime 3d,4 játékos egyszerre), olyannyira, hogy MeGa, az egyik kintlévő Ataris kolléga, le se akart szállni róla.

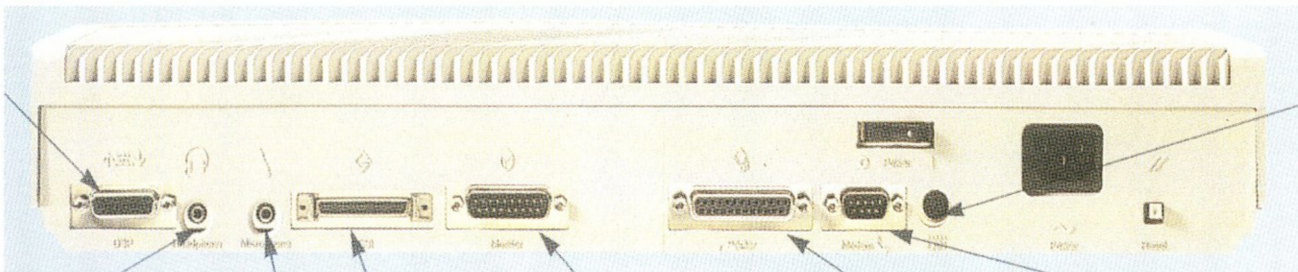
- P25SeZo -

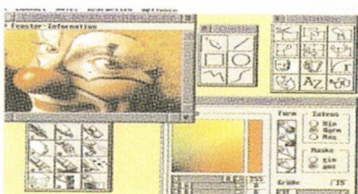
Az első otthoni Multimédia gép, a Falcon 030

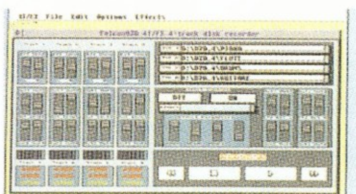














Turbókártyák Atari ST/STE-gépekhez

Az Atari ST számítógépek a maguk idejében igen gyorsnak számítottak. Csakhogy ennek már lassan 8 éve, és bizony - ahogy egykori magyartanárom mondaná - elrepült felettük (is) az idő vasfoga. Mit tehet az a felhasználó, aki (teljesen érthetően) nem akar PC-re átváltani, viszont szeretné, ha a számolásigényes alkalmazásoknál nem kellene éjszakára bekapcsolva hagyni a gépet, mondván: reggelre csak meg lesz a ray-tracing kép. Hát persze, hogy turbókártyát kell vennie. Számtalan cég forgalmaz ilyen hardvereket, sőt mi több, már Magyarországon is megjelent egy kapcsolási rajz arról, hogyan lehetne kétszeresére gyorsítani (8 MHz-ről 16-ra) a mi kis gépünket. Most azonban a magamfajta technikai analfabétáknak szeretnék segíteni. A Makro Computerperipherals cég németországi képviselői érdeklődésemre elküldték ismertetőjüket az általuk forgalmazott turbókártyákról. Mivel is köszönhetném ezt jobban meg, mint azzal, ami a legtöbb, mit egy "újságíró" adhat: egy kis ingyenreklámmal...

Tehát az említett cég címe: MAKRO Computerperipherals, W-8751. Grosswallstadt, Schillerring 19. (Deutschland)

Mielőtt részletesen ismertetném a kártyák tulajdonságait, röviden elmondanám, mi is valójában egy turbókártya, és mire jó egyáltalán. Induljunk ki abból a tényből, hogy kicsiny gépünk mindössze 8 MHz órajel-frekvenciával működik. Ahelyett, hogy belebonyolódnék, mit is jelent ez konkrétan, elégedjünk meg azzal, hogy a gép sebességének a "viszonyszáma" ez a 8-as. Összehasonlításul pár másik számítógép órajel-frekvenciája:

C64: 1 MHz
C128: 2 MHz
Sinclair Spectrum: 3,5 MHz
Amiga 500: 7,14 MHz
IBM AT-k: minimum 12 MHz (ma már inkább 33-tól felfelé...)
Amiga 1200: 14,28 MHz
Atari Mega STE: 16 MHz
Atari Falcon 030: 16 MHz
Amiga 3000: 25 MHz
Atari TT: 32 MHz

Elhamarkodott dolog lenne ezekből az adatokból arra következtetni, hogy a Spectrum pl. 3.5-szer olyan gyors, mint a népszerű, de igen szerény tudású C64. Az is köztudott, hogy a rengeteg segédprocesszor miatt az Amiga bizonyos alkalmazásoknál sokkal gyorsabb az Atarinál. Egy 12 MHz-es AT pedig kis jóindulattal lapostetűnek tűnik bármelyik Amiga vagy Atari mellett. A Falcon is sokkal gyorsabb a Mega STE-nél. Ugyanis nem csupán a frekvencia a döntő, hanem maga a CPU (egy Motorola eleve százszor jobb egy Intelnél), illetve a társprocesszorok (az Amigában a grafikát, zenét mind külön proci csinálja, a Falcon pedig igencsak lomha madár lenne a DSP nélkül). Ezek után felmerül a kérdés, hogy minek vegyünk turbókártyát, ha ilyen keveset számít a frekvencia. Na, azért ne essünk át a ló másik oldalára. Igenis fontos, hogy a központi egység milyen sebességgel dolgozik. Bár egy játékprogram semmivel nem fut gyorsabban egy 16 MHz-es Mega STE-n, mint a 8 MHz-es kis Atarikon (sőt, az Amiga 1200-ason sem gyorsabb, mint az 500-ason, mindegyik esetben programozástechnikai, pontosabban időzítési okokból kifolyólag), egy matematika-orientált program (pl. CAD) lényegesen felgyorsul. Már ami a számolási műveleteket illeti. Aki tehát sokat dolgozik ilyen jellegű szoftverekkel, nem elégedhet meg a 8 MHz-cel. Nézzük, mik közül választhat a turbókártyára éhes Atari-tulajdonos:

TURBO 25

Ez jelenleg a leggyorsabb Motorola 68000-es alapú turbókártya a piacon. Minden Atari ST-modellbe beépíthető, és minden emulátor- és grafikus kártyával együtt tud dolgozni. Nevéből már mindenki rájöhetett, hogy 25 MHz-es frekvenciával "dobog" a CPU, de egy kapcsoló segítségével visszatérhetünk a megszokott 8 MHz-es üzemmódba. Így továbbra is minden programot használhatunk (legfeljebb a legtöbb játékot továbbra is 8 MHz-cel).

Kiegészítők:

EOS/20: A kártya lehetőségeit kihasználó új operációs rendszer, amely a Mega STE-kből ismert TOS 2.05 egy sor funkcióját nyújtja.
Turbo FPU: Koprocesszorkártya (Motorola 68881 FPU), 24 MHz-cel. A Turbo 25-től függetlenül is beépíthető bármely Atari ST típusba.
STE-adapter: Nemsokára kapható lesz egy olyan adapter STE-hez, amelynek segítségével bárki egyszerűen hozzákapcsolhatja gépéhez a Turbo 25-öt, mindenféle szerelés nélkül (ez 1040 STE-re vonatkozik).

TURBO 030

Kicsit gazdagabb ST-tulajdonosoknak ajánlhatom ezt a kártyát, amely borsos árért ugyan, de hihetetlen szolgáltatást kínál: 68030-as mikroprocesszort ad ST-gépünkhöz, mégpedig legalább 33 MHz-cel! A felső határ 50 MHz, ami azért már nem semmi... Gépünk egycsapásra 32 bites lesz, a CPU teljesítménye a 8-szorosára nő, a rendszerteljesítmény pedig a 25-szörösére. Ez is kompatibilis az emulátorokkal és a grafikuskártyákkal. Ez utóbbiak segítségével (plusz a Turbo 030-cal) ST-nk gyakorlatilag TT-vé formálható át. Az EOS/30 op. rendszer (csakúgy, mint kisebb testvére, amelyről már szó esett) pedig igazodik az új kártya előnyeihez. Természetesen ezek után nem nélkülözhetjük a koprocesszort sem: Motorola 68882, 33 vagy 50 MHz-es frekvenciával!

Most pedig jöjjenek az árak:
Az árak Mehrwertsteuerrel együtt, vám nélkül, márkából átszámítva értendők.

Turbo 25	DM 598,-	(33.000,- Ft)
Turbo 030 40 MHz	DM1598,-	(88.000,- Ft)
Turbo 030 50 MHz	DM1798,-	(99.000,- Ft)
68881-es koproc.	DM 498,-	(28.000,- Ft)
68882 / 33 MHz	DM 398,-	(22.000,- Ft)
68882 / 50 MHz	DM 698,-	(39.000,- Ft)

A forgalmazó cég különben készségesen válaszol minden érdeklődőnek, részletes ismertetőt, prospektust küldenek. Nem csak turbókártyákkal, hanem egyéb kiegészítőkkel is foglalkoznak. Az érdekesebb termékeik: 16 színű, 1024*768-as felbontású grafikus kártya ST-hez és Mega STE-hez 998 márka (55.000,- Ft). 178 márkáért (9.800,- Ft) kínálnak egy olyan adaptert, melynek segítségével IBM billentyűzetet illeszthetünk gépünkhöz. Már 269 márkáért vehetünk náluk elfogadható teljesítményű modemet (14.800,- Ft). Egy kitűnő, de mégis nagyon kedvező árú monitor: a TWC Multisync (1024*768, tehát elengedhetetlenül szükséges a már említett grafikus kártya hasz-

nálatához) mindössze 898 márkába kerül (49.400,- Ft), és ezzel az egyik legolcsóbb színes multisync monitor a piacon. És a csattanó a végére maradt: 1 MByte-os Mega STE, 48 MByte beépített winchesterrel mindössze 1298 márka (ez pedig testvérek között is 71.400,- Ft, amit azért ki lehet bírni). Megtörtént tehát, amire mindenki számított: a Falcon megjelenésével együtt a régebbi Atari-típusok árai zuhanórepülésbe kezdtek.

Képes György

A Falconon futó felhasználói programok

Mióta bejelentették a Falcon érkezését, mindenki találgat, mennyire lesz kompatibilis a régi gépekkel, ezért leteszteltem a fontosabb és ismertebb programokat.

Nagyon sok közvetlenül ír a képernyőre, de ettől még tökéletesen fut. Ezt könnyen meg lehet oldani, ha az ST-n használt felbontásban indítjuk el. Súlyosabb hiba adódik abból, hogy a Falconnak a címbusza nem 24, hanem 32 bites, ezért azok a programok, amelyekben a felső 8 bitet nem kezelik rendesen, általában lefagynak. A 68010 mikroprocesszoroktól felfele más a kivételek (exception) kezelése (pl.: RTE). Ez a hiba a FORMAT ERROR, és ismertetőjele 14 bomba. Ennyit röviden a hibákról, most pedig a fontosabb és ismertebb programok rövid felsorolása.

Mindegyikből a legújabb verziót próbáltam ki, csak ha nem indult el, akkor néztem meg régebbit. Azoknak a programoknak, amelyek nem működnek, a jelük egy '-'. Nagyon kevés ilyen program volt, és vannak köztük olyanok is, amelyeket ki lehet javítani. Azok a programok, amelyeknek a jelük egy 'F' betű, azok futnak a Falcon egy új felbontásán is. A többiek csak egy régi ST felbontáson indulnak el, ez DTP programok esetében általában a monochrome.

A programokat egy 4MB-os Falcon030-ason és egy SVGA monitoron teszteltem.

Mega

DTP:

Calamus SL	F
Didot Professional	ST
Pagestream	F
Calamus 1.09	ST
Charlie Image v1	F
Didot Art	ST
Didot v1.4	ST
TMS Vektor v3.1	ST
TMS Chranach	ST
Avant Vektor	F
Retouche Pro	ST
Outline Art	-
TypeArt	F
Bambino TT	ST
Signum 3!	ST

Programozási nyelvek:

Lattice C v5.5	F
Devpac TT v3	
Gen TT	F
Mon TT	ST
Devpac ST v2	
Gen ST	F
Mon ST	-
Gfa-Basic v3.5	ST
Power Basic v1.31	ST
Personal Pascal	
Editor	ST
Compiler	F

RCS:

RCS v2.8	F
RCS v2	F
MMRCP	F
WERCS	F

Adatbázis kezelők:

Phoenix 2	F
SCI GRAPH v2.11	F
K-Graph	F
K-Spread	F
DB Master	ST

CAD:

DynaCADD ST v2	-
DynaCADD ST v1.84	F

MIDI:

Cubase 3	F
Cubase 2	-
Notator v2.1	-
MasterScore v2	ST
Pro 24 v3	F
SynthWorks	ST



Üdv mindenkinek!

Végre itt a tavasz, immáron felszabadultan kígyóznak a MIDI kábelek, s talán mindegyikük hamar megtalálja a párját (in-out, out-in, thru-in).

Tavasszal az emberi faj is hajlamos kissé hóbortos megnyilvánulásokra, például néhány álmatlan éjszaka után új hangszert akar vásárolni. Ilyen esetben elkerülhetetlenül felmerül a kérdés; vajon melyiket? Nos ez alkalommal a hangszerek egy új generációjáról szólanék, melynek tagjai kezdők számára különösen előnyösek, profiknak pedig különösen előnyösek.

Az igazság az, hogy semmi jelentősége sincs, hogy ki használja, hisz profi hangszerekről van szó, melyek kezelése kezdők számára is könnyen elsajátítható.

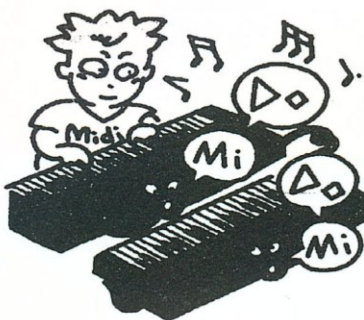
Nem árulok zsákbamacskát; a GS, GM hangszerekről van szó.

Mi is az a GS?
Ez egy - a Roland által kifejlesztett - szabvány, amely egységesíti a digitális hangszereket (szintiket, hangmodulokat és master keyboard-okat), sok bosszúságtól megkímélve a változatosságot igénylő zenészt.

Új hangszer vásárlásakor, stúdiófelvételnél gyakran okoz gondot, hogy a különböző hangforrásokban az azonos hangszínek - ha egyáltalán van ami azonos bennük - más-más programhelyen helyezkednek el, a különböző paraméterek (volume, pan, reverb) eltérő értékhatárok között változhatnak. Így hiába a tökéletesen elkészített remekmű, mert az új hangforráson a hangszerelést újra kell kezdeni.

E probléma elkerülésének érdekében született meg a nagyszerű GS Standard, mely - többek között - meghatározza, hogy milyen hangszínek hol helyezkedjenek el a memóriában.

Alapvetően a GS Standard hangtérképe egy kétdimenziós mátrixként fogható fel, ugyanis 128 bankot tartalmaz, melynek mindegyikében 128 hangszín kaphat helyet. Azért használtam ez utóbbinál feltételes módot, mert a gyakorlatban egyik GS hangszernél sem töltötték meg a lehetséges 16384 progamhelyet, de elvileg megoldható lenne.



Ezt a térképet nagyon érdekesen és hasznosan építették fel:

Az 1. bankban 128 teljesen különböző hangszín található, melyek a klasszikus zenétől a techno-ig sokféle stílusban használhatók. A sorrend természetesen a szabvány szerint meghatározott; az 1. hang zongora, a 22. tangóharmónika, a 26. fémhúros akusztikus gitár stb. Ezek az úgynevezett Capital Tone-ok.

A 2. banktól a 8-ig a Variation Tone-ok vannak, melyek nem sokban különböznek az alaptól, csupán néhány paramétert változtattak meg (pl. lecsengést). A 9. - s innentől kezdve minden 8. - bankban az alaphoz hasonló jellegű, de más típusú hangszerek találhatók, az ún. Sub Capital Tone-ok, a köztes 7-7 bankban pedig ezek variációi.

A 64. banktól felfelé a User Area használható bővítésre, illetve saját készítésű hangok tárolására.

A Fall Back funkció
A fent ismertetett hangtérkép felépítése lehetővé teszi egy igen hasznos funkció működését, amely a különböző fejlettségű GS Standard készülékek közötti kompatibilitást is biztosítja. Például ha az egyik hangszer felsőbb memóriaterületéről használtunk egy olyan hangszínt, amely egy másik gépen nem létezik, akkor a funkció megkeresi a hozzá legjobban hasonlító - alacsonyabb szinten lévő - hangszínt. Ha egy ugrás kevésnek bizonyulna, tovább keres egészen az alap bankig, ahol már biztosan talál megfelelőt.

A Fall Back funkció a 64-es banktól felfelé természetesen már nem működik, hiszen ott hiányzik ez a többlépcsős szerkezeti megoldás.

Egyéb hasznos paraméterek
A GS Standard az összes - a hangzást befolyásoló - paramétert képes Control Change üzenetekkel változtatni, így feleslegessé válik a nehézkes - de azért máskor hasznos - SysEx-ek használata. Változtathatjuk a hangerőt, a panorámát, a kórust, a zengetőt, a modulációt és még sok minden mást. Az új NRPN és RPN nevű funkciókkal lehetséges a finomhangolás, vagy akár a bender érzékenységének állítása.

A GS hangforrások egyébként 16 part multitimbrálisak (16 féle hangszer egyszerre!) és 24 hang polifónok, így már önállóan is alkalmasak egy komolyabb alkotás hangszereléséhez. (Nem véletlen tehát, hogy a kis SC-55-ös megtalálható minden valamirevaló stúdióban.)

Hát, röviden ennyit illik tudni a GS Standard-ről, de néhány - a jó értelemben vett - álmatlan éjszaka biztosítása érdekében érdemes kipróbálni is.

Chris



A Rendszerbarát

Ígéretünkhöz híven bemutatjuk a PowerVisor-t, de előbb egy kis kitérő.

Előhang olvasói levelekre

Eddig ezen oldalon még nem válaszoltam olvasói levelekre, de most kivételt teszek. Ennek oka az, hogy többen szeretnének olvasni az Amiga rendszerének programozásáról (valami hasonló formában, mint annak idején az Amiga Magazinban volt). Erre sajnos továbbra sem tudunk vállalkozni, terjedelmi okok miatt. Köszönöm azon javaslatokat, melyekben más rovatvezetőt javasolnak a könyvtárprogramozással foglalkozó rovat vezetésére, de úgy érzem nem a hozzáértésem kevés.

Inkább az motivál, hogy nincs értelme havi egy oldal terjedelemben ismertetni az operációs rendszer rutinjait akkor, amikor kb. 3-4 havonta újabb verziói jelennek meg. A 3.0-s (V39) rendszer teljes dokumentációja több 3 MB-nál (kb. 2000 oldal). Ez az ún. AutoDocs file-okon, melyek a library funkciók ismertetését tartalmazza, az assembly és C include file-okat; ún. FD file-okat, melyek a library rutinok nevét, belépési ofsetjeit, a paraméterek felsorolását tartalmazza. A csomag része még a linkeléshez szükséges ún. linker-library-k gyűjteménye. Ezekre akkor van szükség, ha a fordító nem képes regiszteren keresztül hívni az operációs rendszer rutinjait. A V39 KickStart kb. féléve jelent meg, de már megkaptuk a legújabb béta-verziós operációs rendszert (V40.4), mely szerencsére(?) nem túlságosan változott meg, inkább csak hibajavításokat tartalmaz.

A Commodore cég az operációs rendszer dokumentációját csak a regisztrált fejlesztőknek bocsátja rendelkezésére. Hivatalos fejlesztővé válásnak súlyos anyagi vonzatai vannak, így ezt nem javasoljuk. Egyetlen megoldásként a klubbok látogatását tudjuk javasolni, ahol kisebb-nagyobb utánjárással az éppen aktuális AutoDocs és Include file-ok beszerezhetők.

PowerVisor 1.20

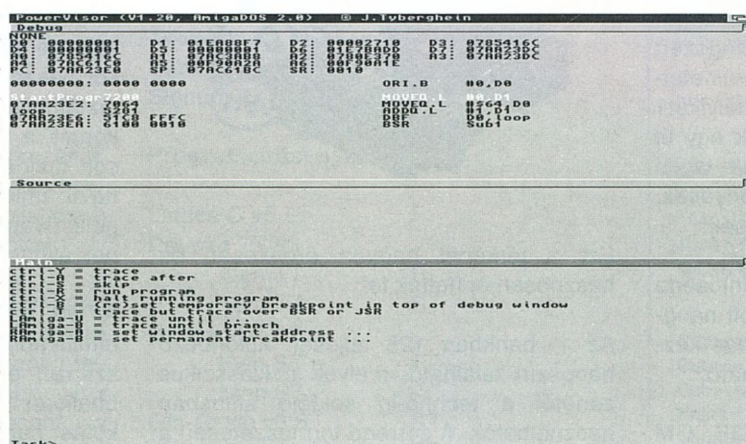
Sokak által az egyik legjobb Amigás debugger, melyet már a mérete is indokol: a teljes rendszer 1,5 MB helyet igényel, de támogatja a több lemezen történő installálást is. Ezt már csak azért is könnyen teheti, mert kb. 800 kB AmigaGuide formátumú helppel rendelkezik, mely az installálástól kezdve, a profi PV alkalmazók számára fenntartott belső rutinok hívásáig mindenre kiterjed. E komplett help mellett további rövid parancs összefoglaló helpeket is tartalmaz.

Nagyvonalakban nézzük át a program által nyújtott szolgáltatásokat:

- a 2.0-s verzió mellett létezik 1.3-s változat is (ez utóbbi napjainkban kiemelendő szolgáltatás).

- menü és parancsvezérelt. A fontosabb parancsok szerepelnek a menüben, létezik Amiga-billentyűs rövidítése, továbbá szöveges parancsként is megadhatók.

- alkalmazkodik a képernyő módokhoz (PAL, NTSC, VGA, A2024, interlace on/off).



- támogatja 68020+ utasításokat (68040-t is), a 68881/2 koprocesszorok regisztereinek használatát, az MMU regiszterek kiíratását.

- rendszer listáinak kiíratását, ezen paraméterek: Task/Processes, Libraries, Windows, Screens, Windows, Input Handlers, Dos Devices, Exec Devices, Resident Modules, Lock, Open Files, Monitors, Public Screens, Resources, Interrupts, Memory Lists, Message Ports, Semaphores, Autoconfigs.

- program változóinak kiíratását: Logical Windows, Physical Windows, Functions, FD-files, Macros, Crashed Programs, Debug Tasks, Structure Defs.

- rendszer struktúrák kiírását: ExecBase, GfxBase, IntuitionBase.

- AREXX interface.

Az AmigaGuide formátumú helpet több különálló file (témakörönként) tartalmazza. Ezek a következőek:

Getting Started: általános információk kezdő felhasználóknak.
Expressions: kifejezések, ezek nemcsak hagyományos aritmetikai kifejezéseket jelentenek, hanem mindenfajta task, process, screen, window stb. címe. Meghívhatunk a könyvtári függvények közül is.
Screen and Windows: ablakok, képernyők, színek stb. beállítását végző parancsok ismertetése.
Installing PowerVisor: installálással kapcsolatos információk.
Looking At Things: pl. memória disassemblálás, speciális regiszterek pl. MMU kiíratása.
Debugging: a hibakeresés rejtelmeibe vezet be. Két minta példát is tartalmaz.
Scripts: AREXX és ún. ML scriptekről szól.
Command Reference: a program összes parancsát tartalmazó ismertetés.
Functions: a program függvényeinek ismertetése.
Alias Reference: a startup-fileban definiált alias-ok listázása.
List Reference: pl. ablakok, fontok, taskok stb. listázására szolgáló parancsok.
Technical Information: a program néhány megoldását ismerteti.
Glossary: Témakör szerinti ismertető. Ilyen témakör pl. töréspontok, ablakok, nevek.
TheWizCorner: a PowerVisor belső rutinjainak meghívását teszi lehetővé, a belső adatszerkezetek eléréséhez.

Ha végére értünk a dokumentáció elolvasásának, akkor kísérletet tehetünk egy program hibakeresésének. Érdekes módon a SAS/C® fordító magasabb szintű debug információt (-d2 - -d5) nem támogatja, csak a -d1-et.

Nekünk eddig még nem sikerült forrásszöveget tölteni a programba, csak a szimbólumokat. Ennek ellenére nem zárjuk ki annak lehetőségét, hogy valakinek sikerül. A többi funkció használhatónak tűnik.

A program megtalálható az AmigaLibDisk (Fish) sorozat 734. és 735. lemezén.

(JOCO)

ADPro 2.3
Egyre jobb

A professzionális Amiga felhasználók körében rendkívül népszerű Art Department Professional képfeldolgozó program új változatát jelentette meg az ASDG. Ha az ASDG valamilyen új terméket, vagy egy program új változatát jelenti be, akkor biztos, hogy tényleg valami újat fogunk látni. A 2.3-as ADPro rengeteg új dolgot tartalmaz, és a programcsomagban megjelentek az első nem ASDG által készített modulok is, amelyek a néhány hónappal ezelőtti ADPro fejlesztő készlet kibocsátásának köszönhető. Az újdonságok:

FRED
A FRED (Frame Editor) nevű kötegelt feldolgozást segítő program továbbfejlesztése. A FRED-ből a több mint 50 előre megírt AREXX script-en keresztül vezérelhetjük az ADPro-t. Az AREXX programokat tetszőlegesen kombinálhatjuk egymással, így az egyszerű formátum konvertelástól kezdve, a bonyolult effekt animációkig bezárólag nagyon sokféle műveletet definiálhatunk egyszerűen - az AREXX makrónyelv ismerete nélkül.

File Sentry
Ez a kis segédprogram lehetővé teszi, hogy az ADPro várjon egy képre míg elkészül. Ezután bármilyen AREXX vagy Shell programot elindíthatunk, amelynek a File Sentry különböző paramétereket adhat át.

Új Loader-ek és Saver-ek
Frame Store
Elsőként az ASDG kapott jogot az USA-ban oly népszerű Video Toaster saját állomány formátumának kezelésére, ez a Frame Store.
ANIM8
Az animációs loader/saver modul kibővült az új szabványnak számító ANIM8-as formátum támogatással. Ezt az ASDG fejlesztette ki, és mintegy 2-2,5-szer gyorsabb a hagyományos ANIM5-ös formátumnál.
FireCracker 24 Loader
Az amerikai Impulse cég grafikus kártyájáról tölthetünk be 24 bites képeket az ADPro-ba.
YUVN loader/saver
A német Macro System VLAB képdigitalizáló kártyájának formátuma. A VLAB loader-rel lehetőség van a közvetlen digitalizálásra az ADPro-ból.
TEMP loader/saver
Ezzel könnyedén megvalósíthatjuk az UNDO parancsot. Gyorsan érhetjük el a TEMPp-el elmentett képet.
Pseudo loader/saver
Létrehozhatunk saját modulokat is AREXX script-ek formájában.

Új operátorok
WISIWYG Rotate és Twirl
A kép elforgatására és megcsavarására szolgálnak.
WISIWYG Collapse



A képen szabadon elhelyezkedő "gravitációs pont" torzítja el a képet.
Displace Pixel



A kép pontjait keveri össze meghatározott mértékben. Nagyon látványos.
Polar Mosaic
Koncentrikus mozaikszerű hatást keltő effekt.
SimPrint
A nyomtatásnál használt raszterezési eljárást alkalmazza a képre.
Pseudo Operator
Létrehozhatunk saját modulokat is AREXX script-ek formájában.

Két új dithering típus, amelynek alkalmazása akár 90%-kal csökkentheti az animációk méretét. Új, többrétegű Compositor modul, amellyel képeket és animációkat másolhatunk össze tetszőleges mélységben.

A végén a két legérdekesebb hír. Az ADPro 2.3 képes kapcsolatot teremteni a DPaint IV 4.6-os változatával és az OpalVision kártya OpalPaint nevű rajzolóprogramjával. Az új modulokkal képeket lehet cserélni a rajzolóprogramok pufferei, animációs kockái és az ADPro között!

Az Upgrade árak 2.3-ra:
$10 minden 1993-ban vásárolt ADPro-ról.
$90 2.0.0 - 2.1.5
$130 TAD-ről (The Art Department).
+$15 szállítási kötség Európába.

ASDG Incorporated 925 Steward Street
Madison, Wisconsin 53713
Tel.: 608/273-6585

IV24
Új szoftver

Az amerikai GVP bejelentette az Impact Vision grafikus kártyájának 2.0-ás változatát. Ebben a hardver változatlan, azonban a mellékelt szoftverek alaposan megváltoztak.
Macropaint 2.0 - a 24 bites eddig igencsak használhatatlan rajzolóprogram új változata. A GVP szerint az MP 2.0 gyorsabb, jobb és megbízhatóbb mint elődje. Miközben 24 biten rajzolhatunk, a gyorsabb képernyőfrissítés érdekében a program a képet 12, 15, 18 vagy 21 biten is mutathatja.
Caligari 24 IV változata. A népszerű Caligari sorozat legújabb tagja animálni és 24 bites képeket leképezni is képes (a korábbi IV24 változatokból ezek hiányoztak).
MyLAd - több videojel között válthatunk a program segítségével.
Desktop Darkroom - Egyszerű képfeldolgozó program, amellyel kihasználhatjuk az IV24 képdigitalizálási lehetőségeit is.
Az update ára $149.

Great Valley Products 600 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406 USA
Tel.: 215-337-8770
Fax: 215-337-9922

Marinov 'Gaborca' Gábor

BBS

BBS, vagyis Bulletin Board System. Gondolom sokan vannak, akiknek ez a három betű még nem jelent semmit, vagy csak nagyon keveset tudnak róla. Ezen a helyzeten szeretnék változtatni most, amikor belekezdek ebbe a rövid kis sorozatba, amivel remélhetőleg sok embert megfertőzök napjaink eme kellemes betegségével.

Régóta kacérkodom már a gondolattal, hogy írok erről a témáról, de valahogy mindig közbejött valami. Gyu/Muffbusters barátom is felajánlotta egyszer régebben, hogy szívesen írna a GURU-nak a BBS-ek világáról, dehát ez is valahogyan elmaradt - eddig, mert most aztán nem menekültök. Először csak elmondok ezt-azt, mintegy megrángatva előttetek a mézesmadzagot, és nem kell hozzá nagy tehetség megjósolni, hogy igen sokan fogtok rá felragadni. Először is jó lenne tisztázni, mi is az a BBS. Tulajdonképpen nem más, mint egy elektronikus hirdetőtábla és postaláda. Ez így elég egyszerűen hangzik, és tulajdonképpen az is. Úgy képzeld el a dolgot, hogy van valahol a világban egy számítógép, amin egy BBS szoftver fut, ami mindenféle szolgáltatásokkal rendelkezik (amikre majd még részletesen rátérünk). A külvilággal ez a számítógép egy modemem keresztül tartja a kapcsolatot, ami egy teljesen hétköznapi telefonvonal végén lóg. Ezáltal ez a gép a világ bármely pontjáról, elérhető, csak tárcsázni kell a megfelelő telefonszámot. Természetesen a BBS géppel csak egy másik számítógépen keresztül tudunk kapcsolatba lépni, ami valahol a világ egy másik pontján van, szintén egy modemmel felfegyverkezve és egy telefonvonal végére rácsatlakozva. A két számítógép típusának, sőt jellegének nem kell hasonlítania egymásra, az egyik lehet mondjuk Amiga, a másik pedig PC.

Oké, mondhatja most bárki, de mire jó ez nekem? Ennek megválaszolása igen rövid és igen hosszú is lehet. A rövid válasz úgy hangzik, hogy mindenre, a hosszúba pedig most kezdek bele, és ez eltart majd egy darabig. Talán az lenne a legcélszerűbb, ha a BBS-ek szolgáltatásaiból felsorolnék néhányat a teljesség igénye nélkül.

1. Levelezés. Miután egy BBS-t a világ bármely pontjáról bárki felhívhat, ez remek lehetőséget nyújt arra, hogy egymásnak üzeneteket hagyjanak az emberek. Az üzenetek lehetnek privát jellegűek, amikoris csak a címzett olvashatja azokat, vagy publikusak, tehát bárki által elolvashatók. Tegyük fel, hogy van valamilyen problémád, amire nem tudsz megoldást találni. Felhívod az általad legjobbnak tartott BBS(-eket), és egy üzenet formájában közlöd a problémát, majd elmész aludni. Másnap ismét felhívod a BBS-t, és azt tapasztalod, hogy néhány, esetleg sok embertől kaptál választ, köztük olyanoktól is, akiről még életedben nem is hallottál. Sokszor alakulnak ki így barátságok is, és ez sem utolsó szempont.

2. Programbeszerzés. Ezt talán nem kell különösebben ecsetelnem. A BBS-eken rengeteg hasznos program található amikre szükséged lehet. Megtalálható a legkisebb shareware és public domain programtól kezdve szinte bármi, és ezt szó szerint kell értelmezni. Vannak ugyanis olyan BBS-ek is, amik illegális programokat tartalmaznak, így pl. feltört játékokat, védett felhasználói programokat, stb. Nemrégiben egyik ismerősöm egy ilyen rendszerről szedte le az IBM OS/2 2.0-ás PC-s operációs rendszert, ami pedig nem csekélység, márcsak a mérete miatt sem (21 db 1.44 MB-os floppy lemez). Mentségére szolgáljon, hogy csak azért tette, hogy megnézze milyen, mielőtt dönt a program megvásárlásáról. A BBS-ek nagy részén persze nem tűrik meg az illegális anyagokat - senkinek sem hiányzik, hogy a rendőrség lekapcsolja egy időre (a BBS-t és a tulajdonosát is...)

3. Hírek, információk gyors megszerzése. Erre szolgálhat a már említett levelezés is, de vannak olyan BBS-ek is, amiken külön találhatók hirdetőtáblaszerű üzenetek.

4. Játékok. Ezt hagytam a végére, mert ez az igazi hab a tortán. Játszani mindenki szeret, és a BBS-ek olyan lehetőséget kínálnak, mint amit semmi más jelenleg, ami ilyen egyszerűen bárki által elérhető. Vannak például olyan játékok, amiket hagyományos szerepjátékként játszhatunk. Minden felhasználó egy karaktert alakít és bolyong a világban, ahol mindenféle dolgokat művelhet. Ez akkor válik rögtön izgalmasabbá, ha ezeket a cselekedeteket mindenki ugyanabban a világban hajtja végre. Ezáltal a szereplők találkozhatnak egymással, üzeneteket válthatnak, tárgyakat cserélhetnek, feldarabolhatják egymást... Ennél egy, de inkább két fokkal izgalmasabb a helyzet az olyan BBS-eken, ahova egyszerre több felhasználó is bejelentkezhet. Ott lehet egymással csak igazán jót játszani! Képzeld el, hogy te Budapesten vagy, egy másik ember Londonban, a harmadik Berlinben és mind a hárman ugyanannak a feladatnak a megoldásán, mondjuk a sárkány kiszabadításán fáradoztok a királylány karmai közül. Van még kérdésed azon kívül, hogy hol lehet modemet vásárolni?

A fenti négy példa nem fedi le teljes egészében a BBS-ek szolgáltatásait, ezeken kívül még nagyon sok minden elképzelhető, de ízelítőnek gondolom ez is megtette. Mielőtt bárki arra gondol, hogy jó, jó, de milyen sok pénzbe kerül nekem az, hogy csak hobbiból néhány órát elmodemezgessek külföldre, sietek megnyugtatni mindenkit , hogy itthon, Magyarországon is szép számmal találhatók színvonalas BBS-ek, amik felhívása nem kerül különösebben sokba. Ezeken szinte minden megtalálható, ami a külföldi rendszereken, hála néhány elvetemültnek, aki időt, fáradtságot és pénzt nem kímélve, nap mint nap megabyte hegyeket mozgatnak meg. Bevezetőnek, ízelítőnek talán elég volt ennyi. Annak idején, amikor én is becsöppentem ebbe a varázslatos világba nem kellett több, hogy felcsigázza érdeklődésemet. Meg is lett az eredménye. Egyrészt egy 50.000 forintos telefonszámla, másrészt sok új barát, tapasztalat és sikerélmény. Remélem sokan lesznek, akik kipróbálják közületek ezeknek a nagyszerű rendszereknek a szolgáltatásait, és remélem egyre többen lesznek olyanok is, akik a mindennapi életükben használják majd a BBS-eket.

Kezdetnek ennyi. Legközelebb majd a sok mese, mellébeszélés és mézesmadzag helyett, tényleges információkat is olvashattok. Így például bemutatásra kerül majd az Amigás kommunikációs szoftverek királya, a Term, megnézzük, hogy hogyan is kell használni a modemet, hogyan kell bejelentkezni a rendszerbe és közzétesszük néhány magyarországi BBS telefonszámát. Addig is mindenkinek kellemes ábrándozást, akinek pedig van modeme, annak jó szórakozást és jó vonalakat kívánok.

Brazil

PD ZÓNA

SetAslDim

Kis kényelem...

Számtalan esetben bosszankodik a felhasználó azon, hogy minden program más méretű file-requestert nyit. Ezzel a kis, CLI-ből indítható, rezidensen a memóriába települő program segítségével segíthetünk ezen a problémán.

A program elindítása után minden, az Asl library-t használó file-requester az általunk megadott méretben jelenik meg.

A program a 774-es AmigaLibDisk-en található.

TinyClock 2.0

Mindig időben

Ennek a kis commodity segédprogram segítségével egy analóg óra varázsolható a Workbench képernyőre, mely a szerző szerint illik a grafikus felület stílusához.

A kirajzolt óra mérete változtatható, a beállított méret elmenthető, rendelkezik ébresztési (alarm) funkcióval is. Beállítható, hogy minden félórában csipogjon, jelezve ezzel az idő múlását.

Xoper V2.3

Egy veterán visszatér

A lassan már elfelejtett program visszatért, ezúttal már 2.0 és 3.0 alatt is működő változatban.

A program egy taszk monitor, melyenek segítségével vezérelhetjük a gépben folyó folyamatokat. A taszkok kilövésén kívül a hozzájuk rendelt CPU időt is megtudhatjuk, szabályozhatjuk az egyes taszkok prioritását, nyomon követhetjük a memória foglalásaikat.

További szolgáltatásokként lekérdezhetjük a rendszerhez tartozó memória, library-k, portok, rezidens programok, device-ok stb. nevét; ha értelmes, akkor a verzió- és revíziószámukat is, annak a memóriatartománynak a kezdőcímét és méretét, ahol elhelyezkednek.

A programmal a hideg- és melegindítás vektora is megvizsgálható, víruskeresés céljából is érdekes lehet.

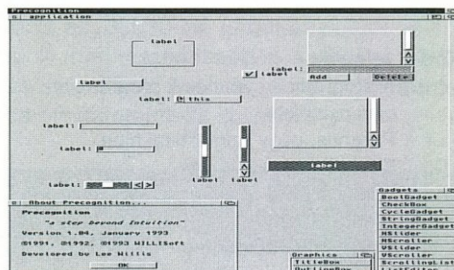
Ezeken kívül rendlelkezik egy további hasznos szolgáltatással is: a TrapGuru parancs segítségével részletes információt kaphatunk az 'elguruló' programokról, és szerencsés esetben a rendszerösszeomlás is elkerülhető.

Precognition 1.04

Egy nagy(?) lépés

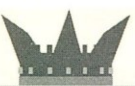
Egy újabb grafikus felülettervező program, ezúttal nem csak a 2.0 rendszerrel rendelkezők számára.

A GadToolsBox-szal ellentétben, melynek egyébként éppen most jelent meg a 2.0-s verziója, 1.3-as KickStart alatt is működik.



A program C kódot generál, melynek használatához egy speciális, a programhoz tartozó library linkelése szükséges. A program nemcsak a grafikus felületet hozza létre, hanem a kezeléséhez tartozó rutinok vázát is megírja, a felhasználónak csak ki kell töltenie a megjelölt részeket.

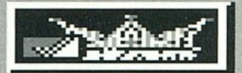
(JOCO)



AREXX

Hi AREXX Userek!

Rögtön az e havi cikkem elejére kívánkozik egy félreértés tisztázása. Sokaktól hallottam, hogy az AREXX futásához szükség van a 2.0-s kickstartra.



RexxMast

Ez egyáltalán nem így van! A félreértés abból származik, hogy az AREXX része a WB2.0-nak. Erről bárki meggyőződhet, ha a Wokbenvh 2.0-val kapott AREXX fájljait (REXXC directory, rexxsyslib.library stb) átmásolja egy külön lemezre, és elindítja 1.3 kick alatt. Én is így jutottam először a programhoz, és azt még mindig 1.3-as gépen használom.

Ez előző havi cikkben már nem fért el az ún. követési előjel kódok magyarázata. Ezek három karakteres kódok, amelyeket a követő módban megjelenített programsorok elé, azok magyarázatául rak ki a Trace parancs.

Kód	**Jelentés**
-	A programsorszám és a programsor elválasztójele.
+++	Parancs, vagy szintaktikai hiba.
>C>	Bővített összetevő név.
>F>	Funkcióhívás eredménye.
>L>	Címke cikkely.
>P>	Előjel művelet eredménye.
>U>	Initializálatlan változó.
>V>	Változó eredménye.
>>>	Kifejezés, vagy minta eredménye.
>.>	Helytartó token értéke.

Miután nagy vonalakban megismerkedtünk az AREXX utasításaival és a hibavadászatot megkönnyítő nyomkövetéssel, elkezdhetjük a gyakorlati alkalmazását.

A sorozatban többször is szó volt arról, hogy az AREXX irányítani tud más taszkokat. Ennek kapcsán említettem az Address utasítást, amellyel meghatározhatjuk mely taszk legyen az, amelyhez szólni kívánunk. Az utasítással egy vendéglátó portot jelölünk ki, amely a parancsokat fogadja. Ezt a portot az Arexx kompatibilis program hozza létre, az ad neki nevet és kezeli a továbbiakban. Az AREXX parancsait erre a portra - amit Host Port-nak, vagy vendéglátó címnek is nevezünk - küldjük ki. A parancsok feldolgozása a vendéglátó program feladata.

Az elmondottakból következik néhány dolog:

A vezérelni kívánt programnak futnia kell (lehetőség van arra is, hogy eleve az AREXX indítsa el, de vezérelni csak az elindítás után tudja).

Csak az a program vezérelhető az AREXX által, amelyiket erre felkészítettek, rendelkezik AREXX porttal és meg is nyitotta azt. Ha ugyanabból a programból egyszerre több is fut, rendszerint csak az elsőnek van host portja.

A parancsok, azok szintaxisa és a paramétereik teljes egészükben a vendéglátó programtól függenek.

Mivel a parancs feldolgozását a vendéglátó végzi, az AREXX számára a parancs csak egy sztring, amelyet a specifikált portra küld, anélkül, hogy bármiféle ellenőrzést végezne rajta. Parancsot úgy adhatunk, hogy önálló sztriget helyezünk el a programban. Annak ellenére, hogy az AREXX mindent parancsnak vesz, amelyet nem tud utasításként értelmezni, mégis célszerű a sztringet a sor első elemeként, idézőjelbe téve megadni, így biztos nem keveri össze mással. Nem csak közvetlenül sztringet adhatunk át parancsként, hanem változót, vagy kifejezést is. Ebben az esetben azokat idézőjel nélkül, a sor (nem fizikai, hanem logikai sor, azaz cikkely, lásd pontosvessző tagoló hatása) elejére kell írni.

Mint mondtam, a host portot a vendéglátó program hozza létre, az ad neki nevet. Van azonban egy különleges port is, amelyet az AREXX automatikusan hoz létre, ez a Command. Erre a portra küldött parancsoknak az a hatásuk, mintha Shell-ben, vagy CLI-ben gépeltük volna be őket. Erre példa az előző cikk végén a példaprogramocska, amelyben két külső programot is elindít az AREXX script. Sajnos az említett kis programba egy hiba csúszott, a Command kulcsszó, ezért nem kell, sőt nem szabad idézőjelbe tenni. Bocs!

A vezérelt programok egy eredmény sztringet is vissza tudnak adni az AREXX számára, amelyen keresztül tájékozódhatunk a parancs sikerességéről. A eredmény sztring az AREXX Rc nevű változójába kerül, onnan feldolgozható.

Ahhoz, hogy irányítani tudjunk egy programot, ismerni kell annak a kezelését és az AREXX parancsait. Az elkövetkező példákban a PowerPacker V4.0 programot irányítgatjuk. Igaz, hogy azok a feladatok, amelyeket az AREXX segítségével oldunk meg, nagy többségében végrehajthatók a PP saját scriptjeivel is, de az AREXX bemutatását olyan programon érdemes kezdeni, amelyet mindenki ismer és használ.

A PowerPacker AREXX portjának a neve POWERPACKER (ki gondolta volna?), amelyet csak az elsőnek indított PP hoz létre. Megjegyzendő, hogy a PP egy saját AREXX menüponttal, sőt 2.0-s rendszer alatt egész menüvel, ahonnét AREXX programokat indíthatunk, de mi most az egyszerűbb esetnél maradunk, és kívülről irányítjuk a programot.

Első példánkban mindössze annyit végzünk, hogy beállítjuk a PP-t programtömörítésre, betöltünk egy programot, tömörítjük, majd kimentjük programnév+pp kiterjesztés néven.

```
/* PowerPacker irányítás demo */
Signal On Syntax
vissza:
Address "POWERPACKER"
'commandfile'
'load df0:program'
'save df0:'
Return
syntax:
Say "A PowerPacker még nem működik!"
Say "Add meg az elérési útját és a nevét!"
Sull power
Address Command
power
Signal Off Syntax
        Do For 100
        End
Signal vissza
```

Nézzük sorba a programot. A Signal-lal bekapcsoljuk a hibakezelést, arra az estre, ha a megadott port nem létezne. Az Address-sel megcímezzük a PP vendéglátó címét. Ha ez még nem létezik (nem fut a pp), a hiba miatt a végrehajtás elkerül a syntax címkére, ahol figyelmeztetjük a felhasználót erre, és megkérdezzük tőle, hol tartja a PP-t. Megcímezzük a parancs interfészt, és rajta keresztül elindítjuk a programot, majd várunk egy kicsit, hogy legyen ideje a PP-nek betöltődni és létrehozni a host portot. A vezérlés visszakerül a program elejére, újra címezzük a POWERPACKERT, és jön a lényeg, a parancsadás. A 'commandfile' parancs állítja be a programtömörítést, a 'load df0:program' betölti a PowerPackerbe a megadott nevű programot és végrehajtja a tömörítést. A 'save df0:progream.pp' kimenti a programot.

Mint látható, ugyanazok a parancsok mint a menüpontok, ez általában is így van, megkönnyítve a programozást. A parancsok végrehajtásának eredményességéről minden parancs után (kivéve a Read-ot és a gyevi bírót) tájékoztat az Rc változó. Ha hiba lépett fel, a változó értéke 5.

A Load, Recrunch, Recrunchalways, Decrunchonly és a Processcrunch parancsok az Rc változón kívül más visszajelzést is adnak. Ha az Rc értéke 0, a Result változó a "nyereségszázalék nyereségbájt tömörítetthossz" értékeket tartalmazza, ha az Rc 1, akkor a "kitömörítetthossz"-t.

Ha a parancsban olyan műveletet indítasz, amely a PP-ben kérdezőt használ és nem adsz meg hozzá paramétert, a PP kiteszi a kérdezőt és mindaddig áll az AREXX program, míg a kérdezőben meg nem adod a szükséges paramétert.

A jövő hónapban folytatjuk, a PP parancsainak ismertetését.

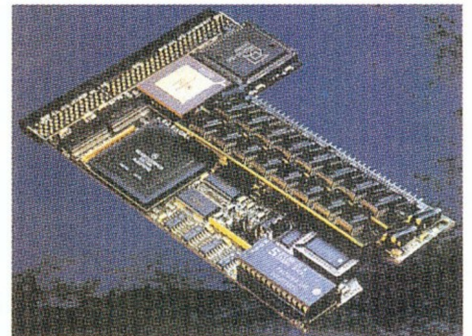
Aurum



régi Amiga felbontáshoz alkalmazkodik, beépített sztereó hangszórói vannak és információink szerint az ára 50.000 Ft körül várható (ÁFÁ-val).

A1230
A kép

A GVP A1230-as 1200-asba való 40 MHz-es 68030-as turbokártyájáról is írtunk már részletesebben a GURU 93/3-as számában. Most a szerkesztőségünkbe eljuttatott fotóját közöljük.



CEBIT '93
Újdonságok

A Cebit '93-on három újdonságot mutatott be a Commodore az Amiga felhasználóknak.

Amiga 4000T
Az új Amiga csúcsmodell. A 3000T-nél megismert 5 Zorro III-as bővítőhellyel rendelkezik, a tápegység 250 W-os. Végre megtalálható benne a hiányolt SCSI II-es vezérlő, melynek átviteli sebessége a Commodore adatok szerint 10 MB/mp. Érdekesség, hogy megmaradt az AT-buszos vezérlő is, így tetszőlegesen választhatunk az SCSI vagy AT-buszos merevlemezek között. A gépet 120 MB-os (4500 DM) és 213MB-os (4900 DM) merevlemezzel szállítja a Commodore. A többi műszaki paraméter megegyezik az Amiga 4000-esével.
Érdekesség a megnyerő új design, és az ehhez kapcsolódó mini toronynál nagyobb, a torony kivitelnél kisebb ház, méretei (szélesség/magasság/mélység): 18 × 53,5 × 50,8 cm.

A 4091
A várva várt Commodore SCSI2-es vezérlőkártya. Zorro III-as buszra illeszkedik, így Amiga 3000/4000-eshez használható. A kártyán lévő vezérlő megegyezik a 4000T-ben lévővel, és az NCR cég 53710-es jelű lapkájára épül. A kártya áráról még nincsen információ.

A 1942
Minden A1200 és A4000 felhasználónak, aki multisync monitort szeretett volna vásárolni gépéhez, bizony mélyen a pénztárcájába kellett nyúlnia. Az egyszerű VGA monitorok ugyanis nem képesek az új gépek minden felbontását megjeleníteni, különösen igaz ez a hagyományos Amiga videomódokra, amelyeket a játékprogramok használnak. A minden felbontáshoz alkalmazkodó monitorok közül a NEC 3D (kb. 100.000 Ft) és a Commodore 1960-as monitora (kb. 60.000 Ft) voltak a legolcsóbbak. Nos ezeken a gondokon segít az új Commodore monitor a 1942-es, amely multisync, minden új és

2½"
Melyiket válasszam?

A német bsc cég megvizsgált a Németországban kapható 2½"-es merevlemezek közül néhányat és közzétette azok listáját, amelyek probléma nélkül használhatók a bsc AlphaPower AT-buszos vezérlővel, és amelyek kifogástalanul működnek az Amiga 600/1200-asban. Íme a lista:

Conner 60MB CP2064
Conner 80MB CP2088
Conner 120MB CP2124

Toshiba 86MB MK1422
Toshiba 130MB MK2124
Toshiba 213MB MK2224

Seagate 85MB ST9096
Seagate 127MB ST9144

Quantum 80MB GO80
Ez utóbbi Quantum GoDrive 80-nak az A600/1200-asban csak a rev.07-F, Firmware 3.461 változata működik! Némelyik merevlemezzel problémák adódhatnak az

alacsony szintű formázásnál (Low Level Formatting). Ezeket úgy kerülhetjük el, ha előtte letöröljük az RDB blokkot a KillRDSK paranccsal!

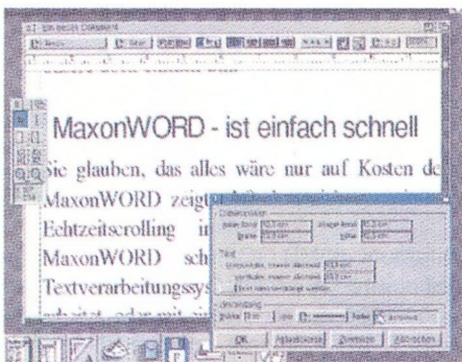
Bsc inside

Maxon Word
A leggyorsabb

A német Maxon Computer GmbH egyike a legaktívabb nyugat-európai Amiga szoftverfejlesztőknek. Termékei a Maxon Paint (megjelenés alatt), Maxon CAD2, Maxon C++ és a most ismertetésre kerülő Maxon Word a kiemelkedő sebességéről ismeretesek.
Az új szövegszerkesztő menüi, billentyű kiosztása szabadon megváltoztatható. Létrehozhatunk formátumsablonokat, valamint a program része az automatikus valós idejű szöveg újratördelés és elválasztás is öt nyelvre (sajnos a magyar nincs köztük). Többhasábos szöveg, lábjegyzet és fejsor megjelenítésre is van mód.
A program kizárólag vektor betűkészleteket használ, amelyek Agfa Compugraphic (Intellifont) vagy PostScript Type 1 formátumúak lehetnek.
A program megnyerő külsejével, gyorsaságával és színvonalas eszközkészletével egyike lehet a legjobb Amiga szövegszerkesztőknek.

A program ára: 298 DM.

MAXON Computer
Schwalbachter Str. 52a
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
Fax: 06196/41885

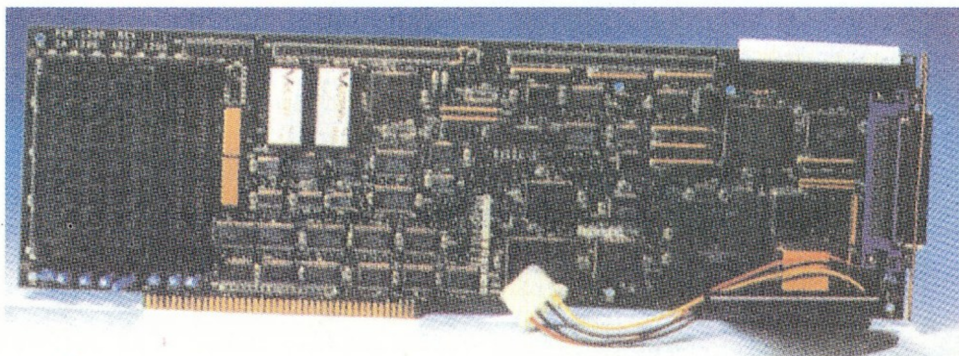


Vector 030
Turbo nélkül is...

A Vector 030 (IVS) egy kombinált 68030-as turbo kártya, SCSI vezérlő és RAM bővítés egyben az Amiga 2000-eshez.
Sok ilyen kártya létezik, de a Vector különbözik ezektől. A legtöbb turbo kártya plusz szolgáltatása (RAM, SCSI) csak 68030-as módban elérhető.
Ha valamelyik játékprogram, vagy gyengébben megírt felhasználói program (szerencsére ilyen már egyre ritkábban fordul elő) nem fut a turbo kártyával, akkor annak lekapcsolása után marad az 1MB-os alap Amiga 2000, merevlemez és memóriabővítés nélkül.
Nem így a Vector!
Az Amiga 68000-es módban is tudja használni az SCSI vezérlőt teljesítménycsökkenés nélkül, és a memóriabővítést is 8 MB-ig. (Ez a korlátozás az A2000-es címkiosztása miatt van.)
A turbo kártya egy 25 MHz-es 68EC030 processzort és 68882-es matematikai társprocesszort tartalmaz. A memória 1 MB-os SIMM modulokkal 4 vagy 8 MB lehet, 4 MB-os modulok használata esetén 16 vagy 32 MB. A memóriának 60 ns-os elérésű idejűnek kell lennie.

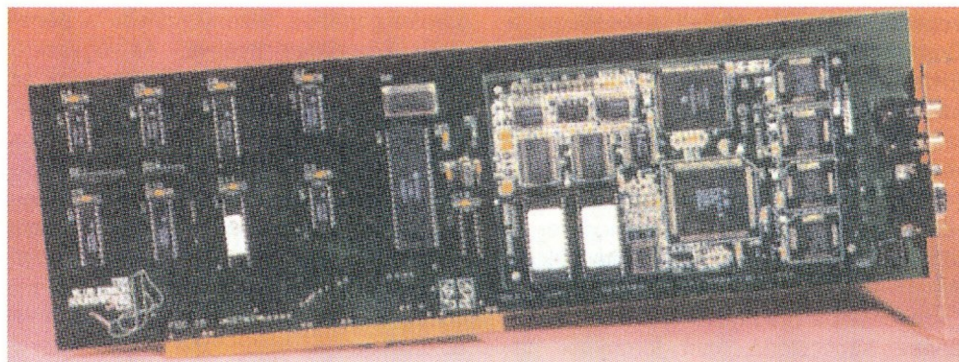
A kártya ára RAM nélkül: 1300 DM

Forgalmazó:
Promigos Schweiz, Hauptstr. 37 & 50,
CH-5212 Hausen.
Tel.: 00 41 (56) 322132



16 bites hang
A kép

A GURU 93/3-as számában már volt szó a One Stop Music Shop nevű 32 csatornás 16 bites hangkártyáról, amelyet a Blue Ribbon Soudworks fejlesztett ki. Mi az amerikai bejelentéssel egyidőben írtunk róla a GURU-ban, és most megérkeztek az első képanyagok, íme.



Marinov 'Gaborca' Gábor

BABYLON 5

Nemrégiben egy átfogó cikk jelent meg az ame[illegible]ben, a személyi számítógépek térhódításáról a filmiparban. A drága munkaállomások tudásáv[illegible] Amiga, PC és Macintosh konfigurációk rohamosan terjednek. Több TV produkció készült és készül ezeken a [illegible]eken. nagy a harc a különböző platformok között.

Az Amiga egyik nagy győzelméről sikerült képanyagot szereznünk, amelyet most közzéteszünk. Ez a "Babylon 5" nevű kétórás Hollywood-ban készült Sci-Fi Show műsor, amelyben mintegy 4 percnyi folyamatos nagyfelbontású 24 bites animáció látható. A képeket 8 db 68040-es 32 MB memóriával és Video Toaster-rel felszerelt Amiga 2000-es készítette. A munkálatokat a filmes világból átnyergelt Ron Thorton vezette. A nevesebb felhasznált programok a LightWave 3D, Morph Plus, ADPro, Deluxe Paint. Az animáció készítőit elkényeztették a NewTek (Video Toaster) és ADPro (ASDG) szoftverfejlesztői. A munkálatok közben folyamatosan tanácsokkal látták el, segítették őket. Hogy ez milyen fontos, abból is látszik, hogy Ron elmondása alapján, a LightWave a munka kezdetekor mintegy 12 óráig számolt egyetlen képkockát. A program szerzőitől kapott útmutatások, trükkök alkalmazásával sikerült ezt az időt 30 perc alá szorítani!

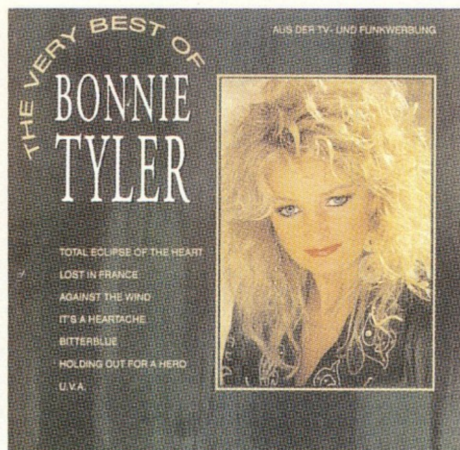
Marinov 'Gaborca' Gábor

Straczynski thinks *B-5*'s visual FX are so good, "you won't be able to tell computer-generated from non-computer-generated images."



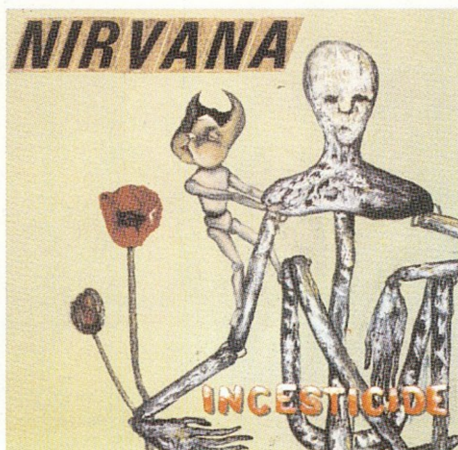
Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.

A rovat az MMC Records támogatásával készül



The Very Best of Bonnie Taylor

Egy ilyen válogatáslemez mindig jó alkalom arra, hogy az ember rádöbbenjen, mennyi mindent ismer már az adott énekestől. Bonnie Taylor igencsak régóta énekel, össze is jött neki egy igazán nagyszerű album. Így együtt az egyébként már régóta ismert számok valami új színezetet kapnak. A lemez első tíz-tizenkét száma valami hihetetlen tempót diktál, megtalálható itt minden régi és új sláger, olyanok, mint az Islands (Mike Oldfielddal), Holding Out For A Hero, Total Eclipse Of A Heart, If You Are A Woman... és még sorolhatnám a jobbnál jobb számokat, de felesleges lenne leírnom minden számcímet. Aki hallott már Bonnie Taylorról, az azt hiszem minden további bíztatás nélkül is meghallgatja ezt a lemezt, és besorolja a jobbak közé. Aki viszont még ingadozna, annak is csak azt tudom javasolni, ezt az élményt ne hagyja ki. Nem biztos, hogy minden szám tetszeni fog, de azt biztosra veszem, hogy lesz olyan dal, amely egy kicsit megtetszik neked is. Arról nem is beszélve, hogy tekintettel az évek hosszú sorára, nem akármilyen stílusbeli választék alakult ki. A countrytól a kemény rockig minden megtalálható a repertoárban és ez is azt mutatja, hogy nem akárkiről van szó, Bonnie megfordult már egy-két műfajban élete során. Ami viszont igazán lényeges, minden műfajban tudott hozni legalább egy igazi zenét. Miután manapság már az is nagy szám, ha valaki egyetlen műfajban tud egyetlen sikerszámot felmutatni, nem árt néha felfigyelni egy olyasvalakire, aki nem szorította magát műfaji korlátok közé, egyszerűen csak jól énekelt.



Nirvana - Incesticide

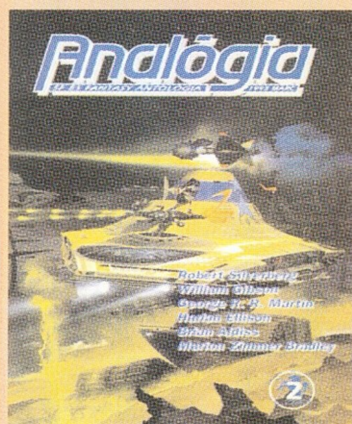
Régi B-oldalak, kiadatlan számok, ősrégi stúdiófelvételek - hirdeti a címke a CD borítón. Azért nem kell megijedni, ez a Nirvana album van olyan jó, mint az előző, sőt szerintem egy kicsivel jobb is. Persze ez nem az együttes új számait jelenti, sőt. Curt-ék a múltkorjában elkövetett szándékos hangzavarás óta nem sokat munkálkodtak a stúdiók környékén, inkább élvezték a rakás pénzt amit kerestek. Azonban nem számoltak azzal, hogy a lemezkiadás is üzlet, nem is akármilyen, tehát a már menő manó sztárokat addig kell futtatni, amíg csak lehet. A Nirvana-nak már igencsak aktuális volt egy új album, tehát összeszedtek egy pár régebbi felvételt és kidobtak tizenöt számot, mint "új" Nirvana lemezt. Persze azért nem csak úgy vaktában, legalábbis nekem (meghallgatva a lemezt) úgy tűnik, hogy igencsak össze van válogatva ez az anyag, bár igen mesterien azt a látszatot akarják kelteni, hogy csak úgy össze van vagdosva az anyag mindenféle helyekről. Ennek megfelelően vegyes számok vannak az albumon, de ez csak az előnyére válik. Nem is nagyon tudnék kiemelni számokat, mert mindegyik jó, legalábbis szerintem. Aki szereti ezt a stílust, nehogy valamiért kihagyja, ebből a lemezből egész egyszerűen erő sugárzik, amolyan magával ragadó erő. Nem kell tehát megijedni, a "tölteléklemez" nagyszerűen mutatja a Nirvana erejét, igaz, ehhez a bandához nem is illik igazán a jólfésült stúdióalbum. Próbálj megbarátkozni ezzel a zenével, ez a lemez ugyanis az utóbbi idők egyik legjobbja. Legalább próbáld meg!!!

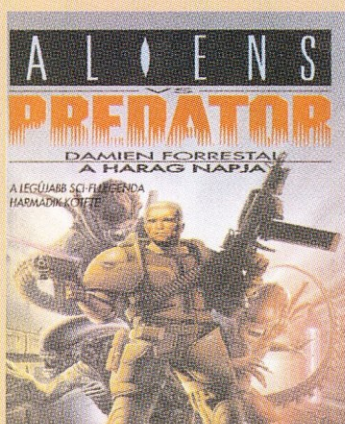


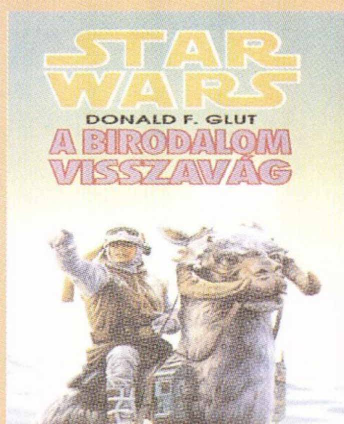
Mike Oldfield - Tubular Bells II

Nem kifejezetten újdonság a Tubular Bells II, vagyis a Csőharangok c. album második része, de mégis szeretném felhívni rá a figyelmet. Szeretném egy kicsit ráirányítani a reflektorfényt egy olyan zenére, amely sok embernél már-már komolyzeneszámba megy, holott ennél a műfajnál a stílushatárok egy kissé elmosódnak. Magát Mike Oldfield-ot és az ő tevékenységét nem szeretném méltatni, ezt már igen sokan megtették helyettem, mindössze arra szeretnék rámutatni, hogy több évtizede képviseli a színvonalas zenei irányzatot a világ zenéi között, és az eltelt időben sok igen színvonalas albumot adott ki, többek között a maga idejében igen nagy feltűnést keltő és nagy sikert arató Tubular Bells címűt is. Most pedig itt a második rész, amely természetesen nem tekinthető szimpla folytatáslemeznek, már csak a két album között eltelt évek miatt sem. Ez most valami más zene, amelyben azért felismerhetők régi vonások is, de az egésznek már más a hangulata és a stílusa. Jómagam sokszor meghallgattam már, de még mindig tud meglepetést okozni, elkápráztatni némely kifinomult megoldásokkal. Úgy vettem észre, hogy elég sokan elsiklottak a lemez megjelenése felett, szeretném tehát tudatosítani egy kicsit, hogy itt ismét megjelent egy olyan lemez, amely a maga műfajában etalonnak számít. Remélhetőleg sokan kapnak majd észbe és hallgatják meg ezt a zseniális zenét, amely ismét egész generációknak fog örömet szerezni.

STILLA







Új Valhalla könyvek

MTV - Code, Decode vagy...

Mire ezt a cikket olvasod, már biztosan többet lehet tudni kósza pletykáknál arról, hogy vajon kódolni fogják-e május 1-től a Music Television műsorát. Most persze lehet szájat huzogatni, lekicsinylően beszélni az MTV-ről, de jobb ha beismeri mindenki (csak úgy magának), hogy akit egy kicsit is érdekelt a zene, az ha lehetősége volt rá, nézett valamilyen műsort, vagy egyszerűen csak bekapcsolta néha, hogy megnézze mi a helyzet a videók terén. Nem kívánom védeni az MTV-t, egyrészt nem is szorul rá, másrészt nem is nagyon tudnám, hiszen rengeteg minden van a műsoron, ami kifejezett nemtetszésemmel találkozik, ami viszont a lényeghez tartozik, az az, hogy ha kódolni fogják, akkor egy igen lényeges információforrástól esünk el, amelyet nehéz lesz pótolni. Hiszen nem volt probléma megtárgyalni egy adott előadó legújabb produkciójának milyenségét, egy-egy új lemez megjelenéséről is meg lehetett tudni infokat, mellesleg egy-egy turnéról is messzemenő következtetéseket lehetett levonni. Ma is kiver a hideg verejték, ha például a U2 első videójára gondolok a legutóbbi albumról, ugyanis amikor beharangozták az új számot, nem említették, hogy kissé változott a stílus. Így aztán amikor megláttam a klipet, kissé meglepődtem. Vagy gondoljunk a Guns legutóbbi, Garden of Eden videójára, amely szerintem fantasztikus erővel adja el a számot. Egyszóval csak jelezni szerettem volna, hogy akik ilyen vagy olyan okból nézik az MTV-t, számítsanak erre a durva lépésre. Hogy honnan fogjuk beszerezni mindennapi információ és videóadagunkat...?

Az átjáró világa - Frederik Pohl regényei

A név talán nem annyira ismerős, bár aki kicsit járatosabb a sci-fi világában, az jól ismerheti Pohl-t egy-két remekbe szabott novellája, kisregénye alapján. (Hogy csak a legutóbbit említsem, tavaly közölte a Galaktika folytatásokban a Részeg Útja c. kisregényét, amely igazi klasszikus.) Mint ahogy az egy igazi klasszikushoz illik, Pohl is megalkotta saját "univerzumát",amelyről több művet is írt. Pohl feltételezi, hogy kis naprendszerünkben már jártak értelmes lények, akiket ő a hicsi névvel illeti. Sorozata első darabjában, az Átjáróban indít el egy nagyszerű sztorit arról, hogyan állnak neki az emberek egy idegen civilizáció - az űrben felfedezett - dolgainak vizsgálatához. Tehát az emberiség, kijutván a világűrbe, felfedez egy nem földi eredetű űrbázist, amelyen rengeteg- több száz-űrhajó található. Ahogy ez lenni szokott, ebben üzleti lehetőséget fedeznek fel, és megalakul az Átjáró konzorcium. Ez a következő lehetőséget biztosítja az egyre népesebb Földön lakóknak. Egy bizonyos nagyobb összegért elviszi őket a bázisra, ott vállalhatnak egy felderítő utat a bázison levő idegen űrhajók valamelyikén. Ez némileg kockázatos, hiszen az űrhajók vezérlését még nem sikerült megfejteni, csak elindítani lehet egy találomra beállított koordinátához, amely a világegyetem valamely pontját jelöli. A koordinátabeállítást még nem sikerült megfejteni, abszolút a véletlenen múlik, hogy hová jut a hajó, és főleg, hogy mennyi idő alatt. Ha véletlenül hosszabb az út, mint azt a raktározható élelem mennyisége lehetővé teszi, akkor sajnos nincs visszatérés. Ha viszont a célnál sikerült beazonosítani a helyet, neadjisten sikerül leszállni a célbolygóra és elhozni valamilyen tárgyat a hicsik dolgai közül, nos ekkor a visszatérőre mesés jutalom vár, amellyel élete végéig gazdagon élhet. Ez az alaphelyzet, amely számtalan lehetőséget kínál a gyakorlott írónak, és Pohl él is a lehetőségekkel. Az Átjáró hihetetlenül izgalmasra sikeredett, egyébként bárki számára elérhető a Galaktika könyvesboltban, az Üllői úton a Klinikák metrómegálló után. Megjelent már a második része is a regényfolyamnak, ez a kissé hosszadalmas, Túl a kék eseményhorizonton címet viseli és a Sci-fi mesterei sorozatban jelent meg. Nemsokára a harmadik rész is hozzáférhető lesz magyarul. Nem is szaporítom tovább a szót, mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a sorozatot. Akinek esetleg Pohl Csernobil-ról szóló könyve után megrendült volna a bizalma az íróban, (mint nekem) az is nyugodtan olvassa el ezeket a könyveket, ezek igazi alkotások, nem úgy mint az előbb említett mű. Ha egy kissé hosszabbra sikeredett volna ez az ismertető, nézd el, ez a sorozat megér ennyit, az biztos.

STILLA

Itt szeretnék elnézést kérni minden EQALIZER megrendelőtől, az EQ 4 postázása és az EQ 5 szerkesztése némi késedelmet szenvedett, mivel nem volt gépem több mint két hónapig. Mostantól azonban remélem olajozottabban mennek majd a dolgok, továbbra is várjuk moduljaitokat,leveleiteket, cikkeiteket.

EQ 5 április végén!!!

STILLA



TOP Listák

AKCIÓ

1. Street Fighter II (1)
2. Chaos Engine (4)
3. Star Controll II. (3)
4. Flashback (2)
5. Laser Squad (5)
6. Putt- Putt (6)
7. Joe &Mac (10)
8. Body Blows (-)
9. Sleepwalker (9)
10. Mercenaries (-)

SZIMULÁTOR

1. Sim Life (1)
2. F15 III (2)
3. Falcon 3.0 (3)
4. Harrier Jump Jet (7)
5. Task Force (5)
6. Comanche (4)
7. Nick Faldo's Golf (6)
8. X-Wing (-)
9. Pool (9)
10. M. Jordan in Flight (-)

KALAND

1. Wizardry 7. rol. (1)
2. Alone in the Dark adv. (2)
3. Ultima Underworld II rol. (3)
4. Dune II. str. (4)
5. Curse of Enchantia adv. (5)
6. Bat II. adv. (7)
7. KGB adv. (6)
8. Legend of Valour rol. (10)
9. Darklands rol. (9)
10. Might & Magic 4 rol. (-)

PC 10

1. Sleepwalker/Ocean
2. Ultima Underworld 2/Origin
3. Jimmy White/Virgin
4. Space Quest V/Sierra
5. Formula One/microprose
6. Civilisation/Microprose
7. Stunt Island/Infrogrames
8. Nova 9/Sierra
9. Commanche/US Gold
10. Alone in the D./Infogrames

ABSZOLÚT 10

1. Lemmings II/Psygnosis
2. Sleepwalker/Ocean
3. Premiere Manager/Gremlin
4. Street Fighter 2/US Gold
5. Sensible Soccer'93/Renegade
6. Jimmy White/Virgin
7. History Line/Blue Byte
8. Legend of Valour/US Gold
9. Formula One/Microprose
10. Wing Commander/Mindscape

FILM

1. Szépség és a Szörnyeteg (1)
2. 1492 (2)
3. Becsületbeli Ügy (3)
4. Sneakers (5)
5. Dracula (4)
6. Reszkessetek betörök 2. (6)
7. Sosem halunk meg (7)
8. Az Utolsó Mohikán (-)
9. A Nõ illata (-)
10. Egyenesen Át (Flatliners) (9)

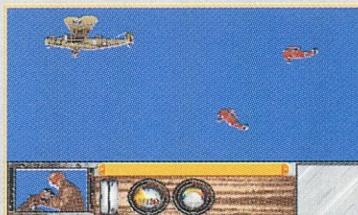
Magyar Amiga Demo 20

1. Ray of Hope 2/Majic 12
2. Aabsolute!/Soc.Brigade
3. TheWhiteR./Live Act'n'Genesis
4. Strange Features/Creator
5. Filled Until Death/Cerberos
6. Musication Vol.1/Absolute
7. The Gallery/Isch Crew
8. CDTV Musicdisk/Muffbusters
9. Inside Anarchy/23 Celsius
10. Boxer/Soc.Brigade
11. Disneys/Faculty
12. Rave The Party Vol.1/Freestyle
13. Terminator 23/23 Celsius
14. Ray of Hope/Majic 12
15. Question Of Bel./Northstar H
16. Copper Orgasm/Cerberos
17. Party Invitation/Moonlight
18. Introduction/Design House
19. Chaos/Fire Crew
20. Musicdisc/Grace H

Amiga Demo 20

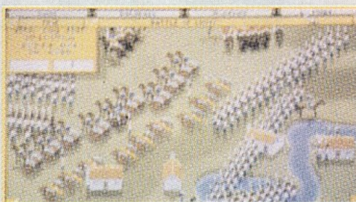
1. State Of The Art/Spaceballs (1)
2. Mindriot/Andromeda (7)
3. 3d Demo 2/Anarchy (3)
4. Hardwired/Crionics'n'Silents (4)
5. Playbyte Intro/Shining (6)
6. Guardian Dragon II/Kefrens (2)
7. Wicked Sensation/TRSI (5)
8. Day Of Reckoning/Digital (12)
9. Mirror/Andromeda (13)
10. Absolute Inebriation/Fairlight (9)
11. Overload 2/Jetset (19)
12. Sound Vision/Reflect (8)
13. World Of Commodore/Sanity (11)
14. D.O.S./Andromeda (10)
15. Static Chaos/The Silents (14)
16. KuglepOlen/Static Bytes (-)
17. Human Target/Melon Dezign (15)
18. The Gallery/Isch Crew (-)
19. Kefmania/Cult (16)
20. Demon Download/The Silents (-)

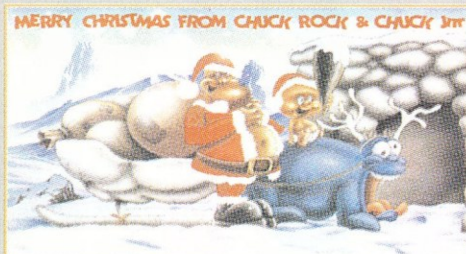
Először csak egy karácsonyi üdvözlőlapot kaptunk Chuck barátunktól, melyen ő szerepel az újszülött Chuck Rock Jr. társaságában. Ezek után érkezett meg a másik üdvözlőlap a kis Junior megszületéséről (hiába, úgy látszik az ödögépem sem működik tökéletesen...). Szóval hamarosan jön, jön a **Chuck Rock 2**! Itt a kis Chuck debütál, s az édesapja megmentésére indul a kőkorszaki dzsungelen keresztül!


Ancient Art Of War In The Skies



Simfarm

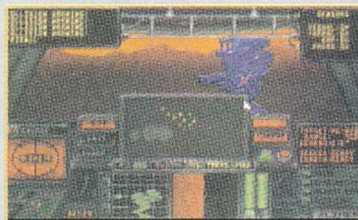

Fields Of Glory



Chuck Rock 2

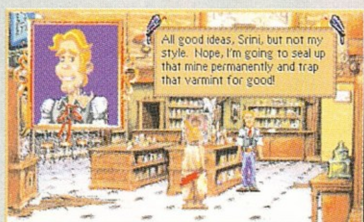
Világsiker! A Pinball Dreamsből 100.000, a Pinball Fantasiesből pedig 40.000 darab kelt el tavaly. Így nem meglepő, hogy a cég PC, Gameboy és Game Gear verziót készít 93 és 94-ben. A PC verziót a Spidersoft készíti, és az előzetes hírek, miszerint a játék csak 16 színű lesz - PC-n már nem aktuális, ugyanis a játék 256 színű VGA grafikát fog tartalmazni, áprilisban kerül a piacra.

SimFarm- Tapasztald meg egy farmer örömeit, gondjait anélkül, hogy reggel ötkor kellene felkelned. Egy kis földterület tulajdonosa vagy, és dönthetsz- egy kis kényelmes családi vállalkozásba kezdesz, vagy minél több pénzt próbálsz keresni? Egy kis falunak gazdálkodsz, vagy nagyobb tömegeket próbálsz ellátni? Szántani kell, állatokat és vetőmagot vásárolni, betakarítani a termést és eladni, rágcsálók ellen küzdeni, a föld minőségét folyamatosan vizsgálni, valamint a jó talajt gyorsan felvásárolni, míg be nem építik a környéket. Természetesen a természeti katasztrófák sem hiányozhatnak. Remélhetőleg a farm illatait nem fogja szimulálni a gépünk...


Ultrabots

Multkori számunkban beszámoltunk az **Ultrabots**ról, ami a Commanche fejlesztői készítenek. A játék egy jövőben játszódó akciójáték, melyből most mutatunk képeket (PC). A másik Electronic Arts játék a **Buzz Aldrin's Race Into Space**. A Star Trek és a Castles II megalkotóitól (Interplay Productions) áprilisban lát napvilágot a játék. 1957 és 1977 között az amerikai vagy a szovjet oldalon kapcsolódhatunk be az űrkutatásba. A kutatás és fejlesztés teljesen a mi kezünkben van, hogy végül 50 küldetésben bizonyíthassuk rátermettségünket. A játék egy rivális ellen folyik, ami lehet emberi vagy számítógép is. Három nehézségi fokozat, harminc űr-hardware, húsz különböző landolási megközelítése a Holdnak. Digitalizált fotók, térkép és repülés követésehetven (!) kilövés és leszállási animáció. A legfrisebb űrkutatási információk is be vannak táplálva a gépbe. Az űrkutatással kapcsolatos az a kevéssé ismert információ is, hogy a Szovjetunió majdnem megelőzte az Egyesült Államokat a Holdraszállásban. Az a hardware, amit az oroszok erre fejlesztettek ki, de sosem használtak, ugyancsak megtalálható a programban- így akár megváltoztathatod a történelem menetét, ha az oroszokkal játszunk. A játék áprilisban-májusban lesz kész, egyelőre PC-re.

Putt Putt's Fun Pack 3 és 8 éves gyerekeknek ajánlott logikai játekokat tartalmazni, mint például amőba, persze aranyos grafikával és hangokkal.




Buzz Aldrin's Race Into Space


Freddy Pharkas Frontier Pharmacist
Egy új SIERRA játék a Leasure Suit Larry készítőjétől, Al Lowe-tól.

Havonta adhatunk új híreket az egyik legnagyobb szoftvercég fejlesztéseiről. A Microprose műhelyeiben teljes gőzzel dolgoznak egy új stratégiai játékon, melynek neve: **Fields Of Glory**, amiben Napoleon csatáit vívhatjuk újra. Karácsonyra fog megjelenni a **Pirates Gold**- az új Pirates PC verziója! Ezen felül készül az **Ancient Art Of War in the Skies** Amiga változata. A 93/3-as Guruban olvashatsz részletesebben a prograramról.

Ebben a számunkban olvashattatok a Wacky Funsters c. Tsunami játékról, amit az Accolade forgalmaz Európában. Nemsokára megjelenik a **Ringworld** is, ami Larry Niven novellláin alapul, a játék alcíme a Revenge of the Patriarch lesz. A **Blue Force: The Next Of Kin** egy nyomozós játék lesz Jim Walls és Cheri Cornelius kivitelezésében, akik a Sierrának készítették a Police Quest sorozatot. Egy új sorozat első része lesz A Blue Force: Next of Kin. **ProStar: War on the Frontier** egy űrhajós játék lesz, ami állítólag döbbenetes grafikát és technikát

TESZT

1. **Mit jelent a GURU?**

A. A Magazin, amely minden számítógépesnek ugyanazt jelenti
B. Vallási tanító Romániában
C. GURU GRUVCSOV Rebjakin Szovjet akadémikus

2. **Melyik játékprogram nem jelent még meg itthon?**

A. Amelyiket még nem vettem fel a klubban
B. Amelyik nem kapható a Petőfi Csarnokban 110 Ft-ért
C. Amelyik még nem kapható a *bécsi út* másik végén a Virgin Store-ban

3. **Kit illet a "Kalóz" megnevezés?**

A. Félkarú tengeri rablót a középkorból
B. A "Piracy" c. (Comiga???) játék főhősét
C. Engem

4. **A GURU szerkesztői közül Masell kiről kapta nevét?**

A. Eladói hajlamáról (Ma sell - ma eladni [keverékszó])
B. Megrögzött Shell benzin használatáról (Ma Shell !!)
C. Samura Mozes Mashel-ről, a Mozambiki Szocialista Köztársaság elnökéről

5. **A Bear becenév eredete?**

A. A kedvelt alkohol élvezete miatt (two beer, or not two beer)
B. Mackós alkatából adódóan (56 kg), kiskorában csak medvéket kedvelte
C. Maci, Medve stb. végül is egy hülyeség - Bear!

6. **Mitől (volt) zöld Chri$ta haja?**

A. A túlzásba vitt levelezéstől
B. Valaki letüsszentette a buszon
C. A parádi víz varázslatos hatásától (Idén is megyünk!)

7. **A Gaborca becenév miből módosult?**

A. Gáborka
B. Imagine
C. Kabóca

8. **A Shy mit takar?**

A. A szerénységéről híres lapmanagert
B. Shy volt barátnőjét, mivel egy jópofa hálóing felirat!
C. Semmit, csak kitalált figura lehet

9. **Melyik párt csatlakozott a GURU-hoz?**

A. Az MSZMP
B. A Radikális Anti Szocialista Munkáspárt balszárnya
C. A "KisGazdapárt"

10. **Melyik földrészről származik a levelezésirovat vezetője?**

A. Amerika
B. Európa
C. Mindegy, de jobb lett volna ha ott marad

11. **Ki a GURU hivatásos grafikusa?**

A. Michelangelo
B. Edison
C. Boris Vallejo

12. **A legtöbbet nyúzott játékprogramunk**

A. Pinball Dream
B. Dizzy
C. Origin FX screensaver

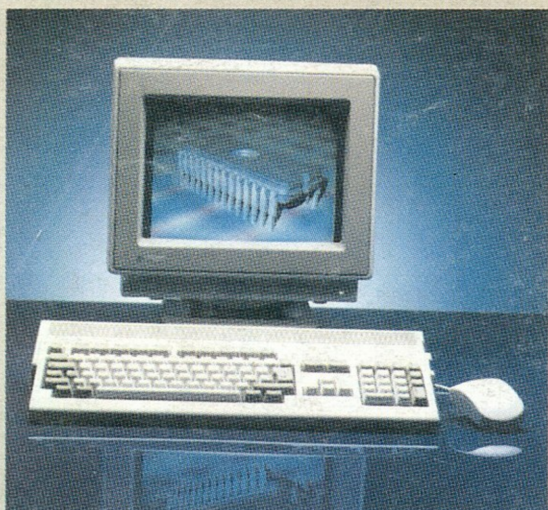
13. **A kedvenc számítógépes lapunk?**

A. Det Nye Computer Magazin (dán)
B. Amiga Star (szlovák)
C. Na mit gondolsz? (magyar)

+1. **A szerkesztőség nagy százaléka (4/6-a) hova jár vasárnap este?**

A. Kocsmába
B. Sehova
C. Görög táncházba

Commodore akció!



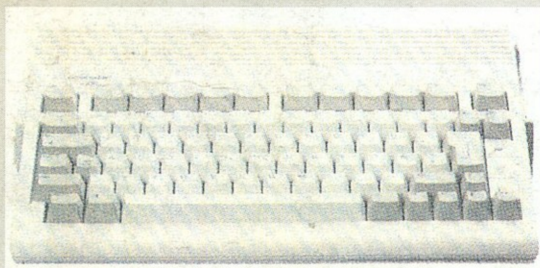
AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

56.900 Ft



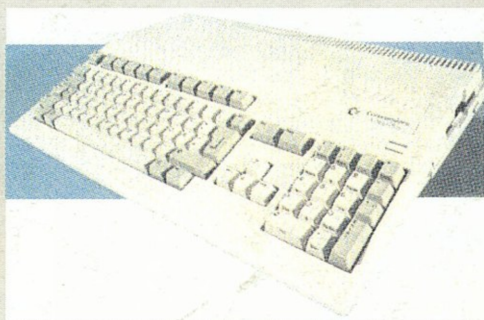
AMIGA 4000/040/6 MByte RAM/120 MByte HD

279.000 Ft



AMIGA 600

33.500 Ft



AMIGA 500+

32.900 Ft



AMIGA 500

32.900 Ft

Commodore Amiga 500	32900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	32900 Ft
Commodore Amiga 600	33500 Ft
Commodore Amiga 1200	56900 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	279000 Ft
Commodore A4000/040/6MB/200MB	299000 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft
Commodore A4000/030/4MB/80MB	179000 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	41990 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51990 Ft
Commodore 1085s monitor	28900 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft
Commodore C-64 II	8990 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	8990 Ft
Commodore 1541 II Floppy	11750 Ft
Commodore 1802 monitor	24900 Ft
Commodore C-128D	24990 Ft
Commodore Datasette	1890 Ft
Commodore MPS 1230 printer	22900 Ft
Philips 8833 II. monitor	29900 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	14900 Ft

1 MB órás chip bővítő A600-ba	6900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5900 Ft
3.5" külső floppy drive	9490 Ft
Quickshot Apache joystick	890 Ft
Quickshot II plus joystick	890 Ft
Quickshot Python joystick	990 Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	990 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	460 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	750 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	390 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1550 Ft
Maxell 5.25" MD2-D lemez	590 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	750 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	1090 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 darabos)	430 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	450 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
C-64/C-128 Mouse	2500 Ft
SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft

Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990 Ft
Noris C-64 II porvédő	790 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1990 Ft
Noris Maus Pad	250 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	18900 Ft
Soundblaster 16 ASP hangkártya	29900 Ft
Midi Amiga Interface	2990 Ft
Handyscanner Amigához	13900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft
Képdigitalizáló+ RGB splitter + szoftver	12900 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	19900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	44900 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft
Amiga Magazin friss számai	450 Ft
Power Play friss számai	450 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
C-64 Action Replay MK VI kézikönyvvel	5500 Ft

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523
Május folyamán címünk megváltozik: 1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!